DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- BLOODLINE PL
- TIN SOLDIERS

ALEXANDER THE GREAT



Z ostatniej chwili!!!

Recenzujemy nowego Tony'ego!

TYLKO 6,40 ZŁ

CLICK!

Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 04 2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)

MARC ECKŌ'S getting up CONTENTS UNDER PRESSURE

Pomaluj swoje miasto! Ta gra dowodzi, że graffiti to prawdziwa sztuka.

ONIMUSHA 3

Resident Evil z samurajami trafia na PeCety!

THE REGIMENT CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM

Zawiódł cię Rainbow Six: Lockdown? Zagraj w The Regiment.

Pierwsza recenzja w Polsce!

WŁADCA PIERŚCIENI™ II BITWA O ŚRÓDZIEMIE™

Mamy już strategię roku? Fani Władcy Pierścieni będą mówić o niej „mój ssskarbie..."

Możesz zostać drugim Spielbergiem! Poradnik do The Movies!

The MOVIES

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

9 771509 055617 04

w numerze 04/2006

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

Największe tegoroczne zaskoczenie – pierwsza od długiego czasu naprawdę udana produkcja koncernu Atari, a na dodatek gra, która jak żadna dotąd z szacunkiem opowiada o sztuce graffiti. Wydarzenie!

RECENZJE

Kiedy na rynek trafiała pierwsza część Bitwy o Śródziemie, gracze spodziewali się produkcji wybitnej, a dostali tylko solidną strategię. Tym razem wszystkie nasze oczekiwania zostały spełnione...

Niespodzianka! Jeszcze miesiąc temu na pytanie o to, w jakiego taktycznego FPS-a grać będziemy wiosną, bez chwili wahania odpowiedzielibyśmy, że w Rainbow Six: Lockdown. Tymczasem... Czytaj naszą recenzję!

ZAPOWIEDZI



MoH: Airborne s. 08

TEMAT NUMERU



Marc Ecko's Getting Up s. 24

RECENZJE



Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II s. 32

PORADNIK

Kolejny miesiąc, kolejna solucja do gry stworzonej przez Petera Molyneux. Tym razem rozpracowujemy The Movies i udowadniamy, że – przynajmniej w tej produkcji – każdy może zostać wybitnym filmowcem.

NIE TYLKO GRY

ATI nie odpuszcza – Radeon X1900 XTX to nowa broń kanadyjskiej firmy w walce o pierwsze miejsce wśród producentów kart graficznych. Zobacz, czy skuteczna!

Z ostatniej chwili!

To nie marketingowa sztuczka – widoczny na naszej okładce pasek z okładką gry **Tony Hawk's American Wasteland**, podpisany tak jak tytuł tego wstępniaka, nie został przez nas wymyślony po to, by pokazać czytelnikom, że rzeczywiście jesteśmy najszybszym pismem o grach komputerowych na rynku. Recenzowalna wersja najnowszej gry z mistrzem deskorolki rzeczywiście dotarła do nas w ostatniej chwili – okładka była już gotowa, szef grafików szykował ją do wysyłki do drukarni, tymczasem kurier przyniósł nam kopertę z grą. Co było robić? Czasem trzeba tak działać, by to właśnie w Clicku pojawiały się pierwsze w naszym kraju recenzje największych hitów.

American Wasteland to zresztą nie jedyny tytuł, o którym piszemy jako pierwsi. W zapowiedziach mamy premierowe informacje o Medal of Honor: Airborne. Wśród recenzji testy gier **Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II**, **Marc Ecko's Getting Up** i **Tycoon City: New York**. To też nasze zadośćuczynienie za to, że nie ma w numerze obiecywanej miesiąc temu recenzji Heroes of Might & Magic V – ptaszki ćwierkają, że premiera gry trochę się obsunie. Ostatni wstępniak kończył się słowami „Tylko Chuck Norris mógłby dać wam więcej". Hmm... Wygląda na to, że nasz naczelny to właśnie Chuck.

Redakcja



Tony wpadł do nas za pięć dwunasta...

Następny Click w sprzedaży już 11 kwietnia!

A w nim na pewno*:
- duża niespodzianka,
- recenzje m.in. Tomb Raider: Legend, The Godfather, Crashday i wielu innych,
- postapokaliptyczna pełna wersja gry

oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że wiosny, jak straszą w mediach, rzeczywiście nie będzie i dystrybutorzy nie przerwą zimowego snu.

KONKURSY



Najlepsza ścigałka na PC może być twoja – patrz: strona 59.

Bloodline: Uśpione zło

PEŁNA WERSJA

To gra dla ludzi o mocnych nerwach, dzieło czeskiego studia Zima Soft. Łączy to, co najlepsze w grach z gatunku FPS: dynamiczną akcję, duży wybór broni i zastępy przeciwników – z tym, co sprawia, że tak lubimy survival horrory – czyli z mrocznym klimatem.





Wcielasz się tu w postać adwokata, który rozwiązuje tajemnicę masowego mordu w szpitalu psychiatrycznym. Będziesz musiał dokładnie przeszukać budynek szpitala, a także inne lokacje przeniesione żywcem z klasyki filmów grozy – cmentarz, katakumby, kamieniołom. Zagadka morderstw jest zawiła i niejednoznaczna, a by ją rozwiązać, będziesz musiał wykazać się nie tylko refleksem, ale również umiejętnością logicznego myślenia. **Masz odwagę zmierzyć się z Bloodline?**

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Tin Soldiers: Alexander the Great

PEŁNA WERSJA

Ciekawostka dla wszystkich fanów strategii – **gra przedstawiająca historyczne bitwy Aleksandra Wielkiego, w której przesuwasz... ołowiane żołnierzyki**, miniaturki wojska macedońskiego wodza. Choć produkcja powstała w niewielkim studiu, nie znalazła też żadnego dużego dystrybutora, czasopisma i serwisy branżowe oceniły ją bardzo wysoko – średnia ocen przekracza 80%, a prestiżowy angielski magazyn PC Gamer wystawił jej aż 89%.

Taki oryginalny pomysł – wykorzystanie figurek i trójwymiarowych dioram – można było zrealizować tylko w postaci strategii turowej. By jednak zachować dynamikę rozgrywki, zastosowano w grze ciekawy system, w którym gracze wydają swoje polecenia jednocześnie, a potem obserwują, jak rozkazy są wykonywane przez miniaturki. Wpływa to w ciekawy sposób na strategię, potęgując niepewność co do posunięć przeciwnika. Przeżyj sam bitwę pod Tebami, walkę z Dariuszem III, podbój Imperium Perskiego i wielką potyczkę pod Hydaspes – **może okaże się, że jesteś lepszym strategiem od Aleksandra?**



Sprawdź, czy masz zmysł strategiczny równie duży jak ten Aleksandra Wielkiego!

Numer seryjny niezbędny przy instalacji gry:
4593-2843-6304-7606

Sprawdź koniecznie!

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

(tylko wersja DVD)

To demo zamieściliśmy tylko na płycie DVD, ale mamy na to dobre wytłumaczenie – **zajmuje prawie półtora gigabajta**, czyli więcej niż dwie płyty CD. To najlepszy dowód na to, że standardowe kompakty przechodzą już do lamusa – kto jeszcze nie ma, powinien jak najszybciej kupić napęd DVD.





Demo wielkości 1,5 GB... Czy warto je instalować? Sprawdź!

Cloud

(tylko wersja CD)

Niezwykła gra freeware'owa! Jej **bohaterem jest mały chłopczyk o niebieskich włosach, który fruwa na niebie niczym Piotruś Pan**, bawiąc się z chmurami. Na pewno niektórym się nie spodoba – dla nich mamy pełną wersję gry Bloodline: Uśpione zło – ale jesteśmy przekonani, że wielu z was Cloud przypadnie do gustu. Z powodów technicznych tę grę mogliśmy umieścić tylko na płytach CD – postaramy się zamieścić ją na naszym DVD za miesiąc.



War World

Świetna gra akcji z wielkimi robotami bojowymi w roli głównej! Jeśli pamiętasz stare symulacje typu MechWarrior albo Earth Siege, a jednocześnie **lubisz produkcje, które dostarczają dużą dawkę adrenaliny, War World na pewno przypadnie ci do gustu.**

Zawartość płyt CLICK! 04/2006

CD1
- **Pełna wersja:**
Bloodline: Uśpione zło

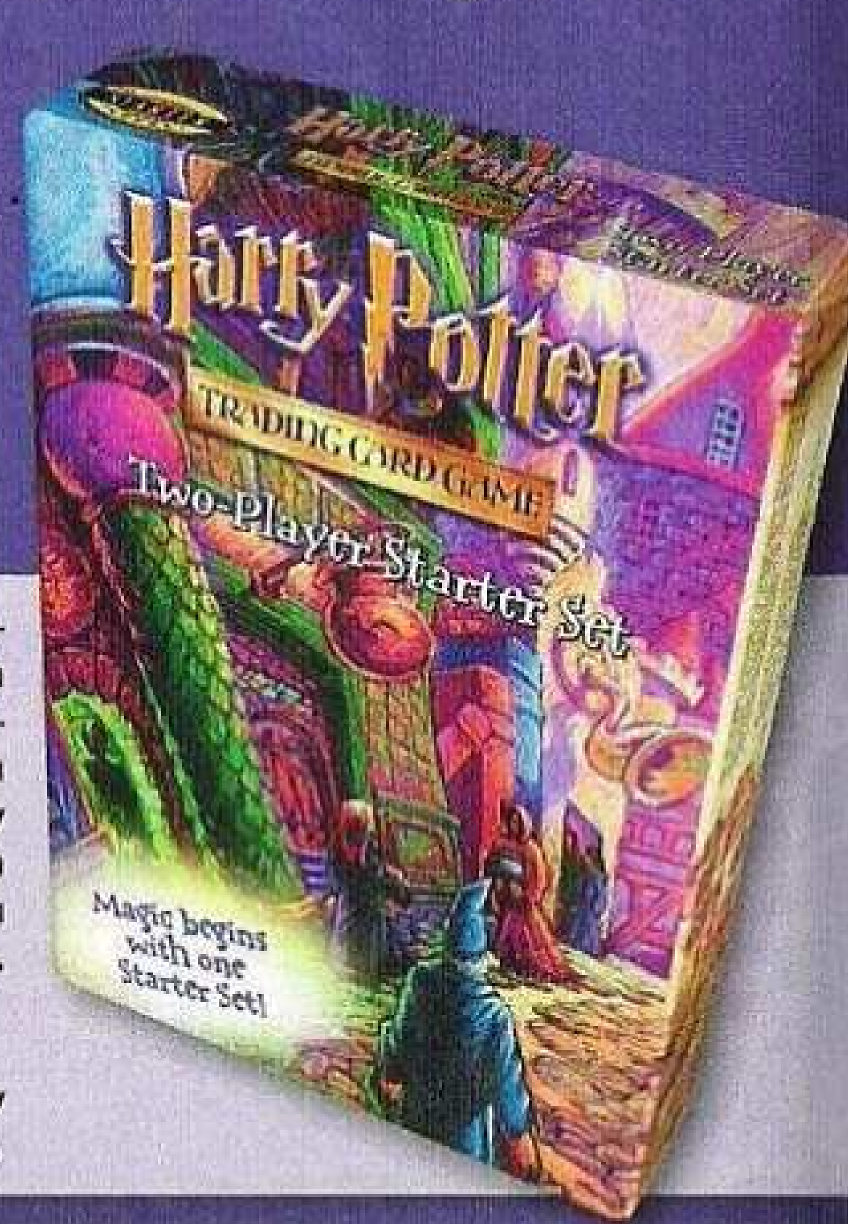
CD2
- **Pełna wersja:**
Tin Soldiers: Alexander the Great
- **Wersje demo:**
Loco Mania
Onimusha 3: Demon Siege
War World
- **Freeware:**
Cloud
- **Tapety:**
Marc Ecko's Getting Up
Stranger
War on Terror

DVD
- **Pełne wersje:**
Bloodline: Uśpione zło
Tin Soldiers: Alexander the Great
- **Wersje demo:**
Commandos: Strike Force
Loco Mania
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II
Onimusha 3
Shadowgrounds
The Movies
War on Terror
War World
- **Tapety:**
Marc Ecko's Getting Up
Stranger
War on Terror

Dodatek do wersji DVD - kolekcjonerska gra karciana Harry Potter







Gra karciana Harry Potter pozwala przeżyć na własnej skórze wszystkie przygody opisane w książkach J.K. Rowling! Gracz wciela się w ucznia Szkoły Magii i Czarodziejstwa Hogwart, gdzie „pobiera" lekcje magii, rzuca czary i zaklęcia, a przy okazji zmaga się z innymi graczami-czarodziejami, w rozgrywkach jeden na jednego.

Gra przeznaczona jest dla 8-14-letnich fanów Harry'ego Pottera oraz dla rodziców, którzy chcieliby bawić się razem ze swoimi pociechami – ma proste do przyswojenia zasady dzięki czemu jest bardzo łatwym i przyjemnym wejściem w świat kolekcjonerskich gier karcianych. Aby rozpocząć zabawę, niezbędna jest talia podstawowa. My dodajemy pakiety z zestawami dodatkowymi – a w przyszłym numerze, również do wersji DVD, dołączona będzie specjalna mata ułatwiająca grę. Hogwart czeka – na Ciebie!

Więcej informacji o grze karcianej Harry Potter znaleźć można na stronie www.isa.pl.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Jeszcze w tym roku na ekranach naszych monitorów wyląduje nowa część serii Medal of Honor. Będzie to prawdziwy desant z powietrza...

Po rewelacyjnej, firmowanej przez Activision grze Call of Duty 2 koncern Electronic Arts stanął przed nie lada wyzwaniem – trzeba było wymyślić coś, co przywróciłoby palmę pierwszeństwa należącej do niego marce Medal of Honor. Na dodatek musiał to być pomysł nowy i oryginalny, bo wszystkie tradycyjne patenty na FPS-a osadzonego w realiach II wojny światowej Call of Duty 2 wykorzystał już w 100%. Okazuje się jednak, że w EA pracują niezłe „mózgi" – **ekipa odpowiedzialna za Medal of Honor: Airborne wymyśliła coś, co jest jednocześnie proste i genialne.**

Tego rzeczywiście jeszcze nie było – w MoH: Airborne misje bojowe nie będą rozpoczynać się na ziemi, już w strefie walki, a jeszcze w powietrzu, przed dotarciem na miejsce zrzutu. **Każdy kolejny poziom gry będzie się więc zaczynał od interaktywnej sekwencji skoku spadochronowego** – sam zadecydujesz o tym, w którym dokładnie momencie wyskoczyć z samolotu, będziesz też miał wpływ na kierunek lotu spadochronu, a co za tym idzie – również miejsce lądowania.


...na szczęście kąpiel w fontannie zawsze stawia na nogi.

Podczas opadania będziesz mógł rozejrzeć się po polu walki – oczywiście na tyle, na ile pozwoli ci widoczność, ograniczona chmurami, dymem czy ciemnością – i skierować spadochron w to miejsce, które twoim zdaniem pozwoli ci wykonać misję. To tym bardziej ważne, że kolejne poziomy mają być całkiem spore, a jednocześnie będą oferowały dużą swobodę przemieszczania się. Dzięki temu, choć misje ułożone będą fabularnie w jednym, ustalonym porządku, **rozgrywka będzie w dużym stopniu nieliniowa – główne zadanie wykonać będzie można na kilka sposobów.**

W ciekawy sposób rozwiązano kwestię celów dodatkowych. Przed desantem, jeszcze na lotnisku, otrzymujesz tylko wskazówki dotyczące głównego zadania i ogólne informacje wywiadowcze o strefie zrzutu. **Dostaniesz zadania poboczne do wykonania, jeśli przemierzając strefę walki, trafisz w odpowiednie miejsce** – np. dotrzesz do niemieckiego składu z amunicją, który będziesz musiał wysadzić w powietrze. Tu po raz kolejny „zagra" swoboda w przemieszczaniu się po poziomach i ich wielkość.

Bohaterem gry będzie Boyd Travers, szeregowiec w formacji 82nd Airborne Division. To najbardziej bohaterski wśród wszystkich amerykańskich oddziałów desantowych – jego żołnierze zyskali nawet


Uważaj, z kim imprezujesz. Czasem możesz obudzić się w obcym miejscu z dużym bólem głowy...

określenie „strażników honoru". Podczas II wojny światowej „osiemdziesiąta druga" skakała nad Sycylią i Salerno we Włoszech, nad Normandią we Francji oraz nad Holandią podczas operacji Market Garden – misje wzorowane na tych historycznych wydarzeniach na pewno pojawią się w grze.

Świeży pomysł, najnowocześniejsze technologie, doświadczenie zespołu – to wróży Airborne bardzo dobrze.

Wierność realiom to zresztą jedna z tych cech MoH: Airborne, którą twórcy mocno się chwalą. Ekipa pracująca nad grą poświęciła wiele czasu, by odwzorować mundury, insygnia i bronie wykorzystywane przez spadochroniarzy. Przy okazji okazało się, że amerykańscy żołnierze często samodzielnie usprawniali wykorzystywane przez siebie uzbrojenie – i będzie to również oddane w grze. Każda z broni będzie miała około 10 modyfikacji, w większości będą to własne samoróbki, np. przyklejane taśmą dodatkowe magazynki.

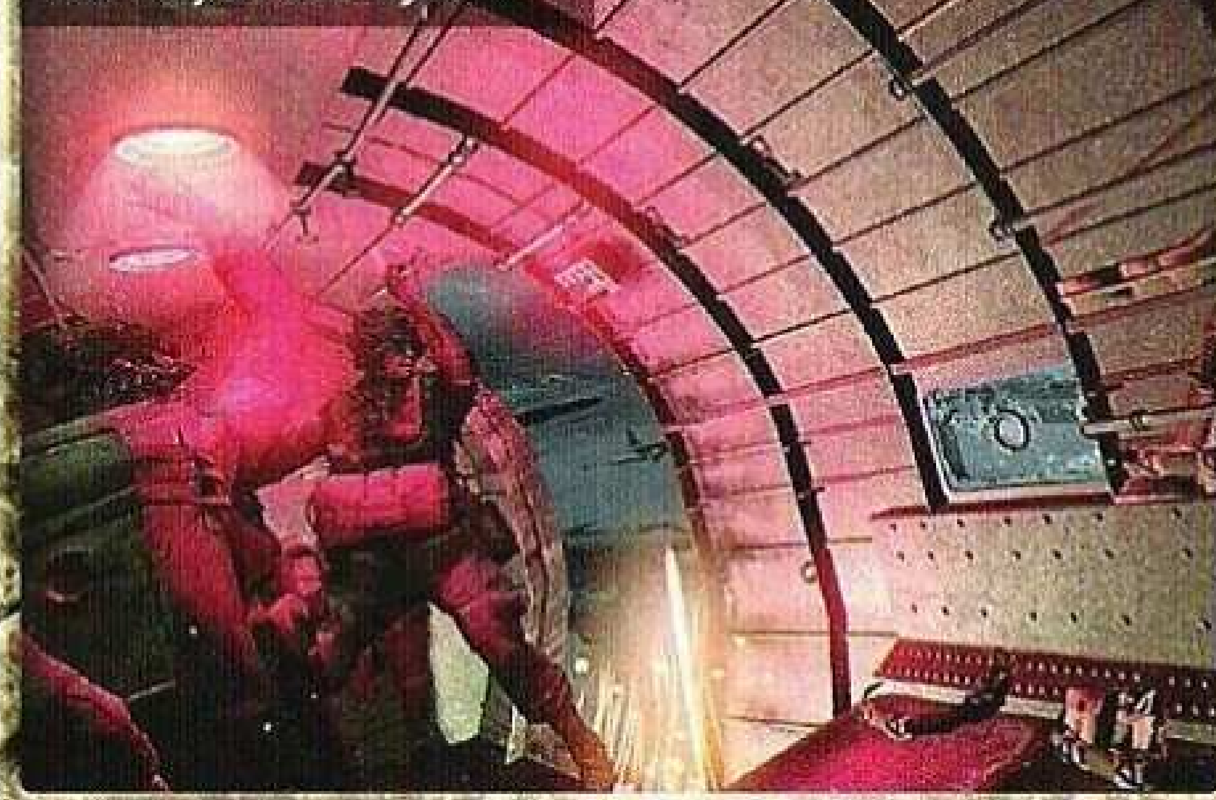
Airborne ma również wyglądać tak jak żaden FPS do tej pory.

Skok na bank?!?

Gra szykuje się równocześnie na PC i konsole nowej generacji, dzięki czemu możliwości grafików są praktycznie nieograniczone. Najwięcej pracy poświęcają oni temu, by żołnierze wyglądali jak najbardziej „ludzko" i wykorzystują do tego wszystkie najnowsze techniki animacyjne i technologie teksturowania.



Świeży pomysł, najnowocześniejsze technologie, doświadczenie zespołu pracującego nad grą – to wszystko wróży MoH: Airborne bardzo dobrze. Do tego tematu na pewno będziemy wracać, a nowych informacji można spodziewać się po targach E3, na których gra będzie po raz pierwszy publicznie zaprezentowana.


Różowe światło, a za oknem noc – czy to Walentynki?


Piękny widok. Szkoda, że ostatni... w twoim życiu.

Medal of Honor: Airborne

Producent:	Dystrybutor PL:
EA LA	EA Polska

http://www.moh.ea.com/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: FPS


pomysł ze skokami spadochronowymi • oprawa graficzna • modyfikowalne bronie • rozległe poziomy


każda misja ma zaczynać się od skoku – a 82. skakała w czasie wojny tylko cztery razy...

Electronic Arts rusza do kontrofensywy... z powietrza. Czuć nowe pomysły i energię – Airborne zapowiada się wyjątkowo interesująco.

Autor: Foch77

Drukowany w Clicku komiks „Dzisiejsze Czasy" wywołuje u wyznawców islamu prawdziwy obłęd!

Do miasta znowu zjechali hałaśliwi turyści ze wschodu.

W samo południe na kosmodromie.

Poranne zaprawy w obozie bywają męczące.

Postój na siku?

W 2008 roku pojawi się wreszcie szansa na zakończenie wojny z terroryzmem. Jedyny problem – nie w rzeczywistości, a tylko na ekranie monitora.

WAR ON TERROR

Osadzanie gier w bardzo niedalekiej przyszłości ma swoje wady i zalety. Przede wszystkim, gracz bardzo szybko może zweryfikować wizję programistów i stwierdzić, że życie bywa znacznie ciekawsze (lub nie), z drugiej strony daje trochę do myślenia nad aktualnymi wydarzeniami i ich przyszłymi konsekwencjami.

War on Terror będzie taktycznym RTS-em, w którym pokierujesz jedną z trzech frakcji: World Forces (światowym sojuszem przeciw terroryzmowi), armią chińską (Chińczycy nie wstąpili do sojuszu, są potęgą militarną, która może radzić sobie samodzielnie) lub The Order. Ta ostatnia organizacja to **zjednoczone siły światowego terroryzmu, które stały się potężnym przeciwnikiem.** Dysponują nowoczesnym sprzętem wojskowym (oczywiście nikt nie wie skąd i za czyje pieniądze...) **i atakują największe metropolie świata.**

Duży nacisk został położony na realizm. Podczas trzech kampanii rozegrasz 23 misje, a wśród nich znajdą się np. **walki w centrum Mexico City, na kazachskim kosmodromie, w opactwie Canterbury, w San Francisco czy u stóp wieży Eiffla.** Zadania nie będą skomplikowane (atak, obrona, zajęcie punktów strategicznych itp.), a za każdą zniszczoną jednostkę przeciwnika otrzymasz punkty doświadczenia.

W grze nie będzie ekonomii, nacisk położony zostanie na sprawną eksterminację. Wspomniane wcześniej punkty doświadczenia przydadzą się pomiędzy kolejnymi zadaniami, kiedy w specjalnym menu dokupisz dodatkowe oddziały, a więc liczba jednostek w kolejnych misjach zależeć będzie tylko od twojej skuteczności w walce.

Do dyspozycji otrzymasz całkiem spory arsenał – **ponad 60 nowoczesnych jednostek piechoty, pojazdów i lotnictwa.** Wśród nich znajdą się popularne współcześnie samochody opancerzone Hummer i śmigłowce Apache, a także nowoczesne pojazdy niestosowane jeszcze na szeroką skalę, ale będące w fazie testów, jak chociażby czołg uzbrojony w broń mikrofalową (potężne narzędzie mordu, które niestety nie podgrzewa pizzy). Dla każdej jednostki będziesz mógł rozwinąć kilka spośród 70 umiejętności bojowych (zależnie od zdobytych punktów), zwiększających ich skuteczność.

W grze nie będzie ekonomii, nacisk położony zostanie na sprawną eksterminację wroga.

Graficznie War on Terror zapowiada się bardzo przyzwoicie. **Gra budowana jest na silniku Walker Mark 3 zastosowanym przez Digital Reality już we wcześniejszych produkcjach – Desert Rats vs. Afrika Korps oraz D-Day.** Obecnie jednostki są bardzo szczegółowe, a wygląd pojedynczych żołnierzy piechoty prezentuje się znakomicie, podobnie jak efekty ognia i wybuchów. Wzorowane na autentycznych miejscach lokacje wyglądają natomiast bardzo realistycznie (na stronie gry znalazł się nawet miniquiz, w którym trzeba rozpoznać, który obrazek jest oryginalnym zdjęciem, a który został wygenerowany przez silnik WoT).

W trybie multiplayer otrzymasz 20 map, na których zmierzy się do ośmiu graczy jednocześnie, mając 6 trybów rozgrywki do wyboru, w tym m.in. Convoy, Capture the Flag czy King of the Hill. **Dzięki edytorowi map dla trybu single War on Terror będzie grywalny nawet po zakończeniu podstawowej kampanii.**

Digital Reality zrobiło już kilka porządnych strategii wojennych, chwalonych przez graczy. WoT zapowiada się również całkiem nieźle i nie powinien zawieść. Wkrótce każdy będzie mógł przyłożyć terrorystom – w wersji demo już teraz (patrz: nasze CD/DVD).

Autor: martin

War on Terror

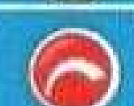
Producent:	Dystrybutor PL:
Digital Reality	brak

http://www.waronterror.de/

Premiera: kwiecień 2006

Gatunek: RTS


dynamiczna rozgrywka i mało ekonomii • duża liczba jednostek • realistyczne scenerie


znowu walka z terrorystami • w poprzednich grach Digital Reality szwankowała SI przeciwników – oby to poprawiono

Zapowiada się całkiem przyzwoita strategia, która dzięki aktualnej tematyce i realistycznym lokacjom może być bardzo emocjonująca.

Na terroryście napalm gore!

STRANGER

Zły senator skrzętnie skrywa tajemnicę swojego mrocznego wnętrza...

Wiejskie potańcówki zawsze gromadzą całą okolicę...

...ale do końca zostają tylko nieliczni.

Dotąd tworzyli RTS-y w realiach II wojny światowej, teraz próbują swych sił w świecie fantasy.

Kto? **Mowa o Fireglow Games, twórcach serii gier strategicznych spod znaku Sudden Strike.** Obecnie, równolegle z Sudden Strike 3, w studiu tym powstaje ciekawe połączenie RTS-a z RPG i... typową siekaniną - osadzony w krainie fantasy Stranger.

Gra zaoferuje zestaw fabularnie powiązanych ze sobą misji (np. zajęcie wioski, zabicie wszystkich przeciwników, zdobycie artefaktu), w których pokierujesz kilkudziesięcioma jednostkami naraz. Będzie je można wynająć w neutralnych osadach lub „wyprodukować" w swojej własnej.

Jednostki te (z wyjątkiem bohaterów i najemników, którzy od razu będą posiadali podstawowy ekwipunek) będzie trzeba samodzielnie uzbroić. To od ciebie będzie zależało, jakie wyposażenie otrzyma dany rekrut - zdecydujesz także, czy zostanie wojownikiem, czy magiem. Twoi podwładni otrzymają w walce punkty doświadczenia: wydając je, rozwiniesz ich umiejętności (atak bliski i daleki, obrona oraz specjalne np. ogłuszenie lub oślepienie). Dodatkowo **każda postać będzie posiadała własny ekran ekwipunku, a broń będziesz mógł wymieniać pomiędzy wojakami.**

Twórcy serii Sudden Strike szykują ciekawe połączenie RTS-a z grą RPG i... typową siekaniną.

Najważniejszą jednostką będą bohaterowie - ich dodatkową zaletę stanowić będą rzucane przez nich potężne czary. Magię podzielono na ofensywną i defensywną - czasem jednak to rozgraniczenie nie jest oczywiste, np. w przypadku tarczy ogniowej, która nie tylko chroni, ale i zadaje obrażenia wrogom. **Aby móc rzucać czary, konieczne będzie zdobycie magicznych kryształów – surowca świata Strangera.**

Pisząc o surowcach, **warto wspomnieć o konstrukcji świata gry. Będzie się on składał z dwóch poziomów** - jasnej i zaludnionej powierzchni oraz mrocznych i pełnych skarbów podziemi. Na obu będzie można zdobyć różnokolorowe kryształy, których używa się - poza rzucaniem czarów - przy budowie osad, najmowaniu wojowników i magów, w handlu, a także przy produkcji uzbrojenia. Ponieważ jest to surowiec cenny i rzadko spotykany, walki o źródła kryształów będą stanowiły jeden z najważniejszych elementów gry.

Jak dotąd znane są trzy grywalne nacje. Dwie z nich to zielone, przypominające nieco orki klany: Hasskora (niewielkie i skoczne) i Kradlaug (bardzo waleczne oraz brutalne). Trzecia rasa prezentuje się natomiast trochę komicznie. **Bolperidowie to niscy, dobrze uzbrojeni myśliwi o brązowej skórze, którzy przypominają... garbatego jamnika.** Na polu walki nie widać póki co większych różnic pomiędzy rasami, jednostki wyróżnia tylko uzbrojenie - graficzne przedstawienie wszystkich nacji to element, który twórcy będą jeszcze musieli dopracować.

Przemieszczając się po świecie gry, napotkasz jednostki neutralne i watahy stworów. Wśród nich ciekawie zapowiada się potężny i głupi Hludd, kościsty Zulak z talią jak modelka i twarzą jak jej od dwóch lat zmarła babcia, gigantyczny pająk Grukkar czy jednooki Aglur. Część napotkanych monstrów będziesz musiał pokonać, aby przejść dalej, niektóre natomiast z własnej woli (wspartej czasami kilkoma trzosami złota) przyłączą się do ciebie. **Na mapie pojawią się również neutralne wioski zarządzane przez komputer.** W kontaktach z nimi to skuteczność dyplomacji zadecyduje, czy sąsiedzi napadną na twoją osadę, czy też zdecydują się na handel i umożliwią ci najmowanie swoich wojaków.

Oprawa graficzna wygląda bardzo przyzwoicie i przypomina Warcrafta 3 lub Etherlords 2 - choć w porównaniu z nadchodzącym Warhammer: Mark of Chaos może ona jednak wypaść dość blado. **Pomysły ekipy z Fireglow wydają się jednak** na tyle **ciekawe**, że odpowiednio dopracowane przyciągną graczy znacznie skuteczniej niż nawet najlepsza grafika.

Szach i mat!

STRANGER

Stranger

Producent:	Dystrybutor PL:
Fireglow Games	brak

http://www.stranger-game.com/

Premiera: 2006

Gatunek: strategia/siekanina

(+) ciekawe pomysły • możliwość decydowania o uzbrojeniu każdej jednostki • dwupoziomowy świat gry

(−) wygląd i zróżnicowanie jednostek i nacji nie są jeszcze dopracowane

Czy twórcy Sudden Strike'a będą w stanie zrobić dobrą strategię fantasy? To bardzo możliwe – trzymaj kciuki!

Autor: martin

Oto kolejna okazja, by zostać potężnym herosem i walczyć z demonami. Tym razem jako... elf.

No, stary... Legolasa to ty nie przypominasz!

ELVEON

Słowacy, jak wszyscy Słowianie, mają i ambicje, i fantazję. Dlatego pewnie średniej wielkości grupa programistów z Bratysławy rozpoczęła pracę nad projektem, który zgodnie z zapowiedziami twórców ma być konkurentem dla nadchodzącej gry Elder Scrolls IV: Oblivion. W rzeczywistości będzie to jednak nie konkurent, a co najwyżej następca, bowiem Elveon zobaczymy najprędzej latem przyszłego roku, a biorąc pod uwagę częste w branży poślizgi – może i znacznie później. Postęp prac nad tym tytułem warto jednak śledzić – już teraz, na wstępnym etapie produkcji, **Elveon wygląda najlepiej ze wszystkich tworzonych obecnie gier RPG!**

Akcja Elveona toczyć się będzie w świecie o nazwie Naon. **Jest to miejsce zamieszkane przez elfy, które kiedyś żyły w zgodzie, teraz jednak są podzielone na wzajemnie zwalczające się frakcje.** Cała historia oparta jest na pradawnej legendzie, oczywiście wymyślonej przez twórców i zawartej w równie fikcyjnej starożytnej księdze elfów – Elveonie.

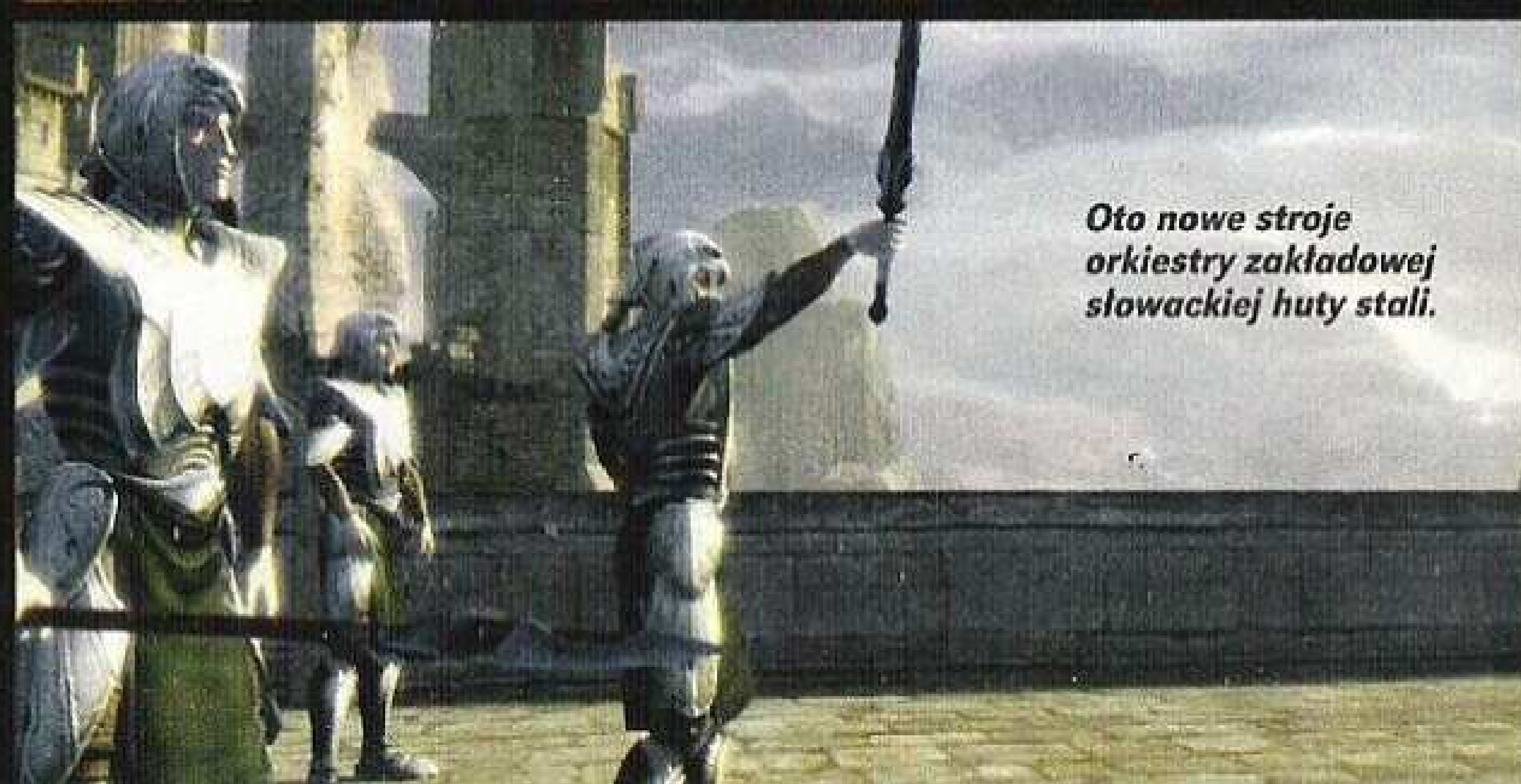
Według niej 10 tysięcy lat wcześniej wśród zjednoczonych elfów żyli bogowie, którzy rozpoczęli budowę starożytnego miasta Nímathar. Pewnego dnia jednak bogowie opuścili miasto, pozostawiając w nim elfy. To wtedy zaczęły się waśnie, które doprowadziły do obecnego stanu rzeczy. **Dla elfickich rodów jest jednak nadzieja: zjednoczy je „wybraniec", którym – jakżeby inaczej – jest postać kierowana przez gracza.**

Elfy

Elfy to stworzenia znane z mitologii germańskiej i skandynawskiej. Ich wizerunki zmieniały się na przestrzeni wieków: bywały smukłe, **przybierały postać młodych dziewcząt tańczących nocami nago** na łąkach lub niewielkich chochlików, które wiążą grzywy koni i robią buty, gdy domownicy śpią. **Obecny wizerunek elfa zawdzięczamy głównie J.R.R. Tolkienowi** oraz światom stworzonym na potrzeby papierowego systemu RPG Dungeons & Dragons.



Elfickie wcielenie Króla Lwa.



Oto nowe stroje orkiestry zakładowej słowackiej huty stali.

Rozgrywka ma być w Elveonie bardzo tradycyjna. Podążając za fabułą nakreśloną przez programistów, będziesz przede wszystkim toczył liczne pojedynki z przeciwnikami (w tym również innymi przedstawicielami rasy elfów), a nawet z demonami i... bogami. Grę rozpoczynasz sam, ale w jej trakcie zdobędziesz kompanów, którzy staną do walki u twojego boku. **Ciekawe rozwiązanie towarzyszy wykonywaniu trudniejszych – bardziej widowiskowych – kombinacji ciosów (kombosów), kiedy to akcja w efektowny sposób spowalnia.** Coś, czego nie widzieliśmy jeszcze w żadnej podobnej grze – za wyjątkiem starego Daggerfalla i MMORPG-a World of Warcraft – to możliwość dosiadania zwierząt, w tym także potężnych orłów, na których możesz szybować pośród wystających znad chmur górskich szczytów.



Byłeś grzeczny, więc pogłaszczę cię po brzuszku.



Masz jeszcze jakieś wątpliwości? Tolkien tu był...

Dostaniesz możliwość dosiadania potężnych orłów, którymi będziesz szybować pośród górskich szczytów.

Nie to jednak powoduje, że na Elveon warto czekać. **Powstająca na PC i konsole nowej generacji gra korzysta z silnika Unreal 3 firmy Epic.** Grafika najwyższych lotów? Oczywiście! Engine ten, ze względu na swoją wydajność i łatwość programowania, wyjątkowo przypadł do gustu programistom z 10tacle, dlatego zastąpili nim swój autorski silnik, na którym wcześniej bazowała gra. Chociaż gra jest w stosunkowo wczesnej fazie produkcji, to już teraz srebrno-złote zbroje elfickich wojowników, realistyczne twarze pokryte bliznami oraz zmarszczkami czy miecze, na których widać każdą rysę, prezentują się rewelacyjnie. **Póki co dość sztywna pozostaje animacja postaci** – wyglądają one, jakby włócznie mieli... zamiast kręgosłupów, a nie w rękach.

Oprawa graficzna Elveona będzie efektowna nie tylko ze względu na moc zastosowanego engine'u. Wystarczy spojrzeć na screeny, by zauważyć, co było dla studia 10tacle inspiracją przy projektowaniu świata gry **– miasto Nímathar, świat Naon, a także wygląd elfów kojarzy się w oczywisty sposób z obrazkami znanymi z ekranizacji „Władcy Pierścieni". Ładne!**

Choć grę tworzy zespół bez większego doświadczenia, Elveon ma spore szanse, by stać się prawdziwym hitem – nikt jak dotąd nie zaserwował nam RPG-a rozgrywanego całkowicie w świecie elfów. Słowacy mają jednak fantazję...

Elveon	
Producent: 10tacle studios	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.elveon.net/	
Premiera: lato 2007	
Gatunek: action-RPG	
+	grafika, grafika, grafika • inspiracje „Władcą Pierścieni" • jeszcze raz grafika
–	już sobie wyobrażam wymagania sprzętowe...

Elfy, bogowie, widowiskowe walki i grafika napędzana przez silnik Unreal 3. Jeszcze nie jesteś pewien, że warto czekać?

Autor: martin

MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Komputerowi stratedzy wiedzą, jak wysoki poziom prezentuje seria Total War. Dobra wiadomość – jeszcze w tym roku zobaczymy jej kolejną odsłonę!



Otwarcie hipermarketu to ogromne przedsięwzięcie, które trzeba dobrze przemyśleć.

Wstydzą się, że tak pod ścianą stanęli?

Duże promocje jak zwykle przyciągnęły tłumy.

Na tę informację wszyscy fani gier strategicznych czekali od dawna. Obawy o przyszłość serii Total War wzbudziło przejęcie Creative Assembly przez koncern SEGA, znany raczej ze zręcznościowych produkcji na konsole niż poważnych strategii. Stały się one jeszcze bardziej uzasadnione, gdy już dla nowego wydawcy studio przygotowało grę akcji... nawiązującą do cyklu Total War (czyli Spartan: Total Warrior). Na szczęście pod koniec stycznia dostaliśmy wiadomość, po której fani odetchnęli z ulgą: nie dość, że **jeszcze w tym roku pojawi się nowa odsłona Total War, to po raz pierwszy w historii serii będziemy mieli do czynienia z prawdziwym sequelem!**

Medieval II ponownie przeniesie nas do średniowiecznej Europy, a dokładnie w lata 1080-1530. To bardzo burzliwy okres historyczny: krucjaty do Ziemi Świętej, najazdy barbarzyńców ze wschodu, aż w końcu wielkie odkrycia geograficzne z wyczynem Kolumba na czele. Gra nadal ma być podzielona na część strategiczną (w trybie turowym) oraz bitewną (w czasie rzeczywistym), a napędzać ją będzie zmodyfikowany silnik znany z Rome.

Oznacza to m.in., że mapa strategiczna wyglądać będzie zupełnie inaczej niż w pierwszym Medievalu, zmieni się również sposób poruszania po niej – **ruchy wojsk będą wolniejsze, a tym samym bardziej realistyczne.** Nie powtórzą się już sytuacje z „jedynki", w której – przy odpowiednim rozstawieniu oddziałów – w czasie jednej tury można było przerzucić jednostki np. spod Paryża do centralnej Hiszpanii, a więc o kilka prowincji.

Obawy o przyszłość serii Total War wzbudziło przejęcie Creative Assembly przez koncern SEGA, znany raczej ze zręcznościówek na konsole niż strategii.

Świat gry zostanie znacznie rozszerzony i zaryzykuję stwierdzenie, że jeszcze nigdy w historii Total War nie był tak rozległy. **Oprócz Europy, północnej Afryki i Azji Mniejszej będziesz mógł opanować także obszary centralnej i południowej Ameryki, gdzie stoczysz walki z tamtejszymi plemionami Azteków** (będziesz mógł nawet nimi pokierować!). Pojawią się również nowe typy miast (każde na jednym z sześciu poziomów rozwoju – od małej osady po duży gród). Będzie można także określić ich charakter, tzn. wskazać, czy ma to być feudalny ośrodek władzy z potężną fortecą i silnym garnizonem, czy też nowoczesne miasto rozwijające handel i rzemiosło.

Sposobów na podbój wrogich prowincji ma być kilka: począwszy od zdobyczy militarnych, poprzez dyplomację, na przekupstwach i morderstwach skończywszy. O politycznych zabójstwach warto wspomnieć osobno. A to dlatego, że **do serii Total War powrócą krótkie filmiki przedstawiające działania morderców** (był to jeden ze smaczków Shogun: Total War), ponownie będzie ich kilka – zarówno tych pokazujących scenę morderstwa, jak i tych, które przedstawiają pojmanie skrytobójcy przez straże.

Zupełnie nowy, bardziej widowiskowy charakter uzyskają krucjaty. Weźmiesz udział w wyprawach organizowanych do Ziemi Świętej przez papieża, a także, jeśli osiągniesz odpowiedni poziom fanatyzmu religijnego w swoim kraju, zorganizujesz je samodzielnie, np. przeciw uciążliwemu sąsiadowi, którego wcześniej oskarżysz o pogaństwo. **W przeciwieństwie do Rome, religia ponownie odegra ważną rolę, głównie jako narzędzie politycznej walki.** Poziom religijności w prowincjach będzie można zwiększać, wysyłając tam kapłanów – a jeśli o tym zapomnisz, może się okazać, że w krainie dojdzie do buntu innowierców i kontrolę nad nią przejmie komputer.

Nację, którą pokierujesz, wybierzesz spośród 21 dostępnych, w tym Anglii, Francji, Turcji, Egiptu, a także – podobnie jak w pierwszej części – Polski. Pojawią się także kraje niedostępne w pierwowzorze: Szkocja, Wenecja i Portugalia. Wszystkie pojawią



Chęć zakupienia atrakcyjnych produktów w korzystnych cenach popychała niektórych klientów do używania przemocy

Bądźmy dźwięczni Szwedom!

Genialne gry rodzą się najczęściej w niewielkich studiach, które nie boją się ryzykować. Metronome tworzony jest przez małą, niezależną szwedzką firmę – i zapowiada się genialnie.

Miasto zamieszkują różne dziwaczne stwory.

Koła zębate i maszyny parowe to znaki rozpoznawcze Metronome.

The City of METRONOME.

Ta gra nie przypomina niczego, co do tej pory widziałeś. A właściwie: słyszałeś. Najczęściej dźwięk stanowi, lepszy lub gorszy, ale zawsze dodatek do grafiki. Prawie każdą grę można przejść z wyłączonymi głośnikami, choć oczywiście przyjemność nie jest wtedy pełna. **Metronome jest inny – to właśnie dźwięk będzie tu elementem najważniejszym.** Zapomnij więc o tym, do czego przywykłeś i przygotuj się na zupełnie nowe wrażenia.

Metronome to miasto. Wygląda tak, jakby ktoś je wyjął z najbardziej szalonego filmu Tima Burtona – budynki są dziwnie powykręcane, ułożone bez większego ładu i składu, zaś zewsząd widoczne są maszyny parowe. Nie oznacza to, że w Metronome panuje anarchia. Przeciwnie, miastem rządzi tajemnicza Korporacja, zaś całe życie mieszkańców jest w pełni przez nią uporządkowane.

Twój bohater pracuje w pociągu parowym, którym co dnia mieszkańcy miasta dojeżdżają do pracy. Życie toczy ci się dzień po dniu aż do momentu, gdy poznajesz tajemniczą dziewczynkę. Urządzenia sprawdzające bilety (głosowe, a jakże) się przy niej psują, zaś ona sama zaszczepia w głównym bohaterze wątpliwości. **Czym naprawdę jest Korporacja i jakie ma cele? Skąd w ogóle wzięło się Metronome?!**

W mieście spotkasz Metrognomów – są to dzieci, które zostały pozbawione duszy. Korporacji są potrzebne do wykonywania różnych ciężkich zadań, ale również ty wielokrotnie skorzystasz z ich usług. Za pomocą kojących dźwięków możesz przejąć nad nimi kontrolę i zmusić do wszystkiego. Nawet do popełnienia samobójstwa. Innymi postaciami, które można napotkać w Metronome, są Scouts – policja złożona z ludzi bądź maszyn poruszanych przez dusze dzieci. To oni będą twoimi głównymi wrogami.

Największą nowością będzie tu interfejs. Takiego sposobu prowadzenia rozgrywki nie było dotąd nigdzie: prawie wszystko można tu zrobić za pomocą dźwięku. **Podstawowym narzędziem w grze będzie urządzenie nagrywające, które potrafi nie tylko rejestrować każdy odgłos z otoczenia, ale również może go przyspieszyć**, dodać efekty itp. Ma to zasadnicze znaczenie dla rozgrywki. Przykładowo: możesz zarejestrować szczekanie małego pieska, po czym je spowolnić, obniżyć ton – i już masz dobry dźwięk, by przestraszyć atakujących cię strażników.



Możesz nagrać szczekanie małego pieska, po czym je spowolnić – i już masz dźwięk, który przestraszy strażników.

Na tym zabawy z oprawą audio się nie kończą. Jeśli otoczenie nie dostarcza potrzebnych dźwięków, będziesz mógł kreować je sam. **Gdy chcesz stworzyć np. odgłos niszczący, wystarczy, że zrzucisz ze schodów kubeł ze śmieciami**, ew. wybijesz szybę kamieniem – możliwości będzie bez liku.

Choć gra bazuje przede wszystkim na dźwięku, grafiki pozazdrościć mogłoby jej wiele gier największych firm branży. Niezwykle szczegółowe tekstury, nietypowe oświetlenie oraz bardzo ładnie zaplanowane lokacje zachwycą wszystkich PeCetowców i posiadaczy Xboxa 360. Jedynym problemem jest na razie brak wydawcy. Wielokrotnie pisaliśmy, że często nie wpływa to dobrze na rozwój gry. Tym razem może być inaczej. Szwedzi nie będą raczej zmuszeni długo szukać kogoś, kto zainwestuje w reklamę i dystrybucję Metronome. To raczej wydawcy zgłoszą się do nich.



Co by nie mówić: giera z tak klimatyczną grafiką zła być nie może!

Gdy ktoś chce wybudować 3 miliony mieszkań w krótkim czasie, nie należy spodziewać się dobrej jakości.

Metronome

Producent:	Dystrybutor PL:
Team Tarsier	brak

http://www.tarsier.se/metronome/

Premiera: 2006

Gatunek: przygodowa/akcja

(+) zupełnie nowe podejście do dźwięku • tajemniczy, burtonowski klimat • wspaniała grafika

(–) w przypadku innowacyjnych gier zawsze istnieje ryzyko, że coś – nomen omen – nie zagra

Póki co wszyscy, którzy widzieli tę grę w akcji, byli zachwyceni. Obstawiam, że po premierze wiele w tej kwestii się nie zmieni.

Autor: Che Collada

Dobrze, nie krzycz już, nie krzycz!

Aż mu dym z butów poszedł...

Jeszcze go nie dotknąłem, a ten już się kładzie.

X-Men: The Official Game

Adamantowe szpony, ogniste kule i niewidzialność – mutanci z X-Men powracają! Po raz kolejny...

X-Men: The Official Movie Game to gra szykowana na okoliczność premiery trzeciego już filmu z serii X-Men – „The Last Stand". Nie będzie ona jednak wirtualną kalką tego, co zobaczymy na ekranie, ale swego rodzaju łącznikiem między drugą a trzecią częścią kinowej historii. **Autorami fabuły gry są panowie z niemałym doświadczeniem** – Zak Penn oraz Chris Claremont. **Pierwszy z nich napisał scenariusze filmów X-Men United i X-Men: The Last Stand, drugi zaś jest twórcą komiksów X-Men.**

Akcja gry rozpoczyna się w dwa tygodnie po wydarzeniach przedstawionych w zakończeniu drugiego filmu z serii X-Men – czyli po śmierci Jean Gray, mutantki, która poświęciła się, by ochronić resztę zespołu. Na początku zabawy drużyna przybywa do kompleksu Alkali Lake, byłej bazy Williama Strykera. To tutaj znajdowała się kopia Cerebro, maszyny wzmacniającej moce telepatyczne. Bohaterowie muszą znaleźć fragmenty tej repliki. Na nieszczęście ludzie z HYDRY – organizacji, która pragnie zapanować nad światem – przybyli tu z podobnym zamiarem. Pojedynek z nimi będzie twoją pierwszą potyczką w grze.

W X-Men: The Official Movie Game znajdziesz 28 misji podzielonych na trzy akty. Jedne zadania będą wymagały od ciebie zapalczywości w walce, w innych będziesz musiał działać cicho, w jeszcze innych – sprawnie i szybko, przy tykającym czasomierzu. Na twojej drodze staną znani z filmu przeciwnicy.

Pokierujesz raptem trzema postaciami: Wolverine'em, Icemanem i Nightcrawlerem (nawiasem mówiąc, w grze dowiesz się, dlaczego Nightcrawlera nie ma w najnowszym filmie). Programiści mogą dzięki temu dokładniej skupić się na projektowaniu poziomów pod kątem tych trzech bohaterów. **Na niektórych etapach wybierzesz sam, kim chcesz grać**, jednak w większości to gra będzie ci narzucała aktywnego herosa.

Kolejna zręcznościówka na kanwie filmu – pobiegasz, poskaczesz, pokażesz czarnym charakterom, gdzie świstaki zimują.

Poziomy Wolverine'a będą po brzegi wypełnione bijatykami. Ten mutant jest zaciekłym wojownikiem, dysponuje adamantowymi szponami oraz zdolnościami leczniczymi. Kierując Wolverine'em, poznasz nowe fakty dotyczące jego przeszłości i kontaktów z Lady Deathstrike. **Na etapach Nightcrawlera więcej będzie skradania się i dyskretnej eksploracji terenu.** Nie jest on tak silny jak Wolverine, za to ma zdolności teleportacyjne, dzięki którym może atakować przeciwników znienacka. Poza tym gość jest strasznie zwinny – może biegać po ścianach, wspinać się na mury i daleko skakać.

Iceman jest najszybszy z całej trójki – potrafi przemierzać duże lokacje w bardzo krótkim czasie. Jego supermoce są związane przede wszystkim z mrozem. Iceman może miotać sporymi kulami śnieżnymi z wystającymi z nich kolcami lodowymi, a także zasłaniać się tarczą z lodu. **Poziomy z jego udziałem będą wymagały refleksu i zręczności.**

Podczas zabawy bohaterowie mają zdobywać punkty doświadczenia, za które będziesz mógł doskonalić ich umiejętności, np. poprawiać możliwości teleportacyjne Nightcrawlera czy wydłużać czas trwania furii Wolverine'a. Ten prosty system doczekał się nawet swojej nazwy – Mutant Evolution System. Autorzy szykują także odkrywane w trakcie rozgrywki bonusy dla graczy, takie jak szkice koncepcyjne czy ujęcia z filmu.

Stylem graficznym X-Men: The Official Movie Game ma przypominać film. W czasie gry trafisz do bardzo różnych lokacji – znajdziesz się we wspomnianym kompleksie Alkali Lake, zobaczysz również Statuę Wolności i mroczną wersję Cerebro. Z dźwiękiem także powinno być nieźle. **W nagraniach uczestniczą filmowi odtwórcy głównych ról, m.in. Patrick Stewart.**

Po X-Men: The Official Movie Game raczej nie należy spodziewać się wiele. Najprawdopodobniej będzie to kolejna efekciarska zręcznościówka na kanwie filmu (i komiksu). Pobiegasz, poskaczesz, pokażesz paru czarnym charakterom, gdzie świstaki zimują. Choć może...?

X-Men: The Official Movie Game

Producent:	Dystrybutor PL:
Z-axis	LEM

http://www.activision.com/

Premiera: maj 2006

Gatunek: zręcznościówka

(+) scenariusz autorstwa Penna i Claremonta • niezła oprawa audiowizualna

(–) tylko trzech bohaterów

Któraś z kolei zręcznościówka oparta na filmowej licencji. Może być przyjemnie, ale raczej bez zaskoczeń.

Autor: Roland

Opóźniony ParaWorld



Jakieś fatum wisi nad grą **ParaWorld** (pisaliśmy o niej w numerze 12/2005) – po raz kolejny data jej premiery została przesunięta. Co prawda zmiana nie jest duża (ParaWorld ma teraz ukazać się w sierpniu tego roku), jednak takie przesunięcia zawsze są niepokojące, tym bardziej że w tym przypadku nie jest to pierwszy poślizg.

2009 – rok Omikron 2



Francuskie studio Quantic Dream (ostatnia produkcja to świetny Fahrenheit) potwierdziło, że pracuje nad grą **Omikron 2**, kontynuacją ich wizjonerskiej, oryginalnej produkcji z 1999 roku. Nowa gra ma ukazać się jednak dopiero w... 2009 roku, czyli dziesięć lat po premierze oryginału.

Powstaje kontynuacja F.E.A.R.



Studio Monolith poinformowało, że prowadzi prace nad bezpośrednią kontynuacją gry F.E.A.R., która jednak na pewno **nie będzie zatytułowana F.E.A.R. 2** – prawa do tej nazwy posiada koncern VUG, z którym Monolith już się rozstało. Niezależnie od ostatecznego tytułu nowa gra będzie jednak kontynuować fabułę pierwszego F.E.A.R.-a, zachowa również jego klimat. Data premiery nie została jeszcze wyznaczona.

Halo 2 tylko na Windows Vista!

Szokujące oświadczenie Microsoftu



Spekulacje na temat PeCetowej wersji **Halo 2** pojawiały się już dawno temu, jednak dopiero teraz koncern Microsoft oficjalnie potwierdził, że gra ta rzeczywiście powstaje.

To dobra wiadomość, niestety – jak to w życiu – jest z nią związana także inna, gorsza. Gra będzie uruchamiać się tylko i wyłącznie na komputerach wyposażonych w nadchodzący system operacyjny Microsoftu, o nazwie Windows Vista (pisaliśmy o nim w poprzednim numerze Clicka). Jak czytamy w oświadczeniu prasowym, decyzja ta jest związana tylko i wyłącznie z chęcią zagwarantowania jak najwyższej jakości konwersji i nie ma nic wspólnego ze zmuszaniem graczy do inwestycji w system Vista. Trudno jednak uwierzyć, by była to prawda. Uważa się, że to właśnie obie części Halo są odpowiedzialne za obecną mocną pozycję konsoli Xbox. Czy dzięki Halo 2 równie szybko popularność zyskają nowe okienka?



Tryb multi to jeden z najmocniejszych atutów Halo 2...



...ale związane z nim emocje przeżyją tylko ci, którzy zainwestują...





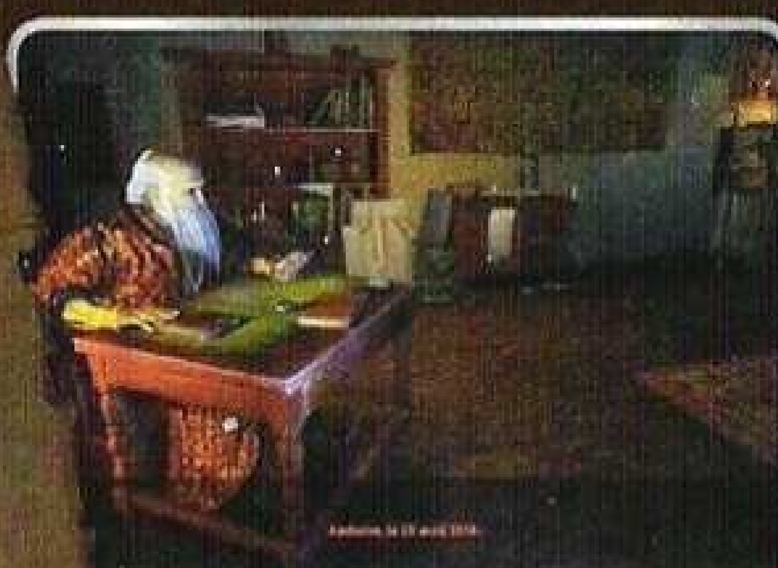
...w system operacyjny Windows Vista.

Kodują Leonarda da Vinci!!!

Powstaje gra przygodowa nawiązująca do słynnej książki

Zapowiadana na kwiecień przygodówka **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript** nawiązuje tytułem i fabułą do książki i filmu „Kod Leonarda da Vinci", choć jej twórcy nie znaleźli w budżecie pieniędzy na wykupienie licencji. W efekcie dostajemy historię podobną, ale jednak nie tę samą. Bohaterem gry będzie Valdo, młody rzemieślnik, któremu nieznajomy mężczyzna zleca zadanie odnalezienia jednego z zaginionych dzieł mistrza Leonarda. Przy pomocy kurtyzany imieniem Babou trafia do rezydencji, w której mieszka da Vinci, i tu rozpoczyna poszukiwania. Gra ma wciągać klimatem, oferować szereg zagadek podzielonych na 14 rozdziałów i kilka nowatorskich mechanizmów rozgrywki. Twórcy The Secrets of Da Vinci mają na koncie takie tytuły jak Journey to the Moon czy Secrets of the Lost Cavern, co gwarantuje całkiem solidny poziom.

Gramofon wymyślony przez mistrza wyprzedzał swoją epokę o wiele lat.



Mistrz Leonardo przy didżejskim stole.

Twórcy Far Cry szykują kolejny projekt

CryTek tworzy FPS-a przygotowywanego pod DirectX 10 i Windows Vista

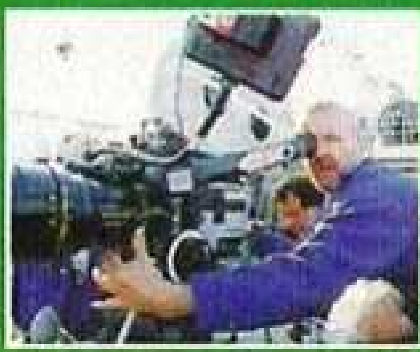
Wygląda na to, że dla fanów FPS-ów inwestycja w Windows Vista jest nieunikniona – Halo 2 będzie chodził wyłącznie na tej platformie, a nowa gra twórców Far Cry dopiero na niej ma rozwinąć skrzydła. **Crysis**, bo taki jest jej tytuł, bazuje na silniku Cry-Engine 2, co daje jej m.in. dynamiczny, zmienny cykl nocy/dnia, całkowicie interaktywne środowisko gry, realistyczne efekty pogodowe, generowane w czasie rzeczywistym cienie i efekty cząsteczkowe. Choć gra ma się ukazać jeszcze w tym roku, niewiele o niej wiadomo. Twórcy zapowiadają tylko, że mamy spodziewać się nowego rodzaju grywalności, który będzie premiował szybkie reakcje na zmieniającą się sytuację oraz umiejętność wykorzystywania możliwości broni (przerabianych w trakcie zabawy przez gracza). Wiemy też, że przeciwnikiem głównego bohatera będą w Crysis kosmici, oraz to, że grę wyda koncern Electronic Arts.



Na horyzoncie pojawił się nowy ciekawy FPS – Crysis firmy CryTek!

MMORPG Jamesa Camerona

Reżyser „Titanica" i „Terminatora 2" pracuje nad nowym filmem science-fiction, zatytułowanym **„Project 880"**. Ciekawe jest to, że Cameron planuje połączyć premierę filmu z wydaniem sieciowej gry RPG (MMORPG), osadzonej w jego uniwersum. Ten facet ma tyle szmalu, że może z tego wyjść coś naprawdę wyjątkowego.

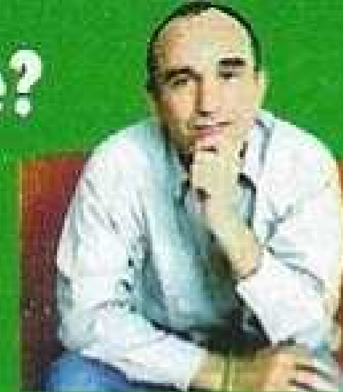


Boiling Point 2



Studio Deep Shadows zamierza przygotować **drugą część Boiling Point** – potencjalnie wielkiej, praktycznie totalnie zabugowanej hybrydy RPG-a i gry akcji. Prace rozpoczęły się „wysokim C" – by uchwycić klimat Ameryki Południowej, ekipa Deep Shadows wybrała się na wycieczkę aż na Kubę. Oby tylko na podróżach do tropików się nie skończyło...

Lionhead sprzedane?



Peter Molyneux rozważa możliwość sprzedania studia **Lionhead**. Dwóch najpoważniejszych potencjalnych kupców to koncerny Microsoft (dla nich Lionhead przygotował grę Fable) oraz Ubisoft. O dziwo całą sprawą podobno wcale nie jest zainteresowany Electronic Arts. A może to blef?



NEWS

Nowe ciało Lary Croft

Dziewczyna ze sklepu w roli seksownej panny archeolog

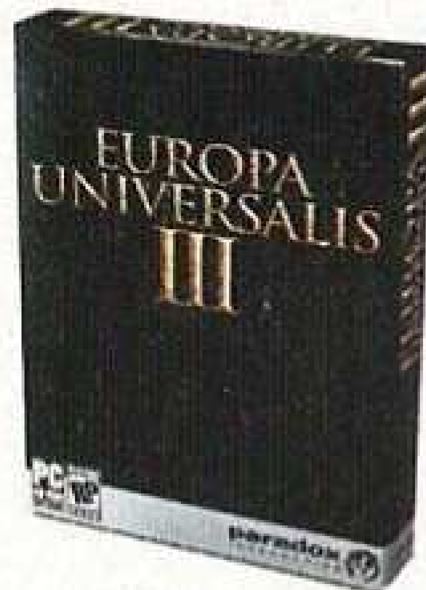
Eidos powraca do idei promowania gier z cyklu Tomb Raider buźkami – i ciałkami – ładnych dziewczyn. Listę pań będących oficjalnymi odpowiednikami Lary Croft wzbogaciła w połowie lutego **Karima Adebibe**, dwudziestoletnia aktoreczka i modelka. Panna Adebibe została znaleziona przez ludzi z Eidosa za ladą sklepu z modą Top Shop, w którym zarabiała na życie. Dziewczyna zaraz po wyborze przeszła szkolenie (m.in. w słynnym ośrodku Killing House należącym do oddziałów SAS!!!), a wkrótce potem trafiła przed obiektyw fotografa. Efekt pierwszej sesji zdjęciowej możecie podziwiać obok.

Sklepowa z gnatami w ręce – żona rzeźnika czy nowa Lara?

Ciało Lary już znamy, spore zamieszanie dotyczy zaś tego, czyim głosem posługiwać się będzie wirtualna pani archeolog w grze **Tomb Raider: Legend**. W zeszłym numerze pisaliśmy, że będzie to Rachel Weisz, ostatecznie jednak Eidos wybrał dużo mniej znaną (oszczędności?!) aktorkę, Keeley Hawes (serial „Spooks"). Czy tak już zostanie? Czasu jest przecież coraz mniej, gra ma się ukazać już 7 kwietnia.

Europa Universalis III

Studio Paradox zapowiada kontynuację swojej najlepszej serii



Szwedzkie studio Paradox poinformowało o rozpoczęciu prac nad grą **Europa Universalis III**, nową częścią serii bardzo cenionej przez fanów poważnych, historycznych gier strategicznych. Tym razem boje będą toczyły się w okresie od podbicia Konstantynopola przez Turków, aż po rewolucje w Ameryce i we Francji. Mapa gry ma obejmować 1700 regionów, a rządzić będzie można jednym z aż 250 narodów. Atutem nowej Europy ma być intuicyjny interfejs (dotąd zawsze najsłabsza cześć gier Paradoxu) oraz elastyczny poziom trudności, który będzie można dostosować zarówno do nowicjuszy, jak i weteranów. Premiera w pierwszym kwartale 2007.

Ubi doda ci skrzyyyydeł



Koncern Ubisoft ogłosił, że zapowiadana dotąd wyłącznie na konsole zręcznościowa gra o lotnictwie z epoki II wojny światowej, zatytułowana **Blazing Angels: Squadrons of WWII**, ukaże się również na PC. Premiera już w kwietniu!

Nowy dodatek do Final Fantasy



Dobra wiadomość dla tych, którzy nie przesiedli się jeszcze na World of Warcraft i grają w sieciowe **Final Fantasy XI**. 20 kwietnia ukaże się rozszerzenie do tej produkcji, zatytułowane **Treasures of Aht Urhgan**. Pojawią się nowe lokacje, profesje i stwory – dla fanów prawdziwa gratka!

Drugi dodatek do Dawn of War

Po udanym Winter Assault studio Relic Entertainment zabrało się za prace nad **drugim dodatkiem do gry Warhammer 40,000: Dawn of War**. I... to by było na tyle – na razie nie ma ani screenów, ani konkretnych informacji (poza tym, że nową grywalną frakcją będzie rasa Tau), ani nawet tytułu. Jest za to data premiery – jesień 2006.

Sam Fisher spóźniony



Przeniesiono datę premiery gry **Splinter Cell: Double Agent**. Według najnowszego terminarza koncernu Ubisoft gra ma ukazać się we wrześniu 2006 roku. Na szczęście to tylko małe przesunięcie...

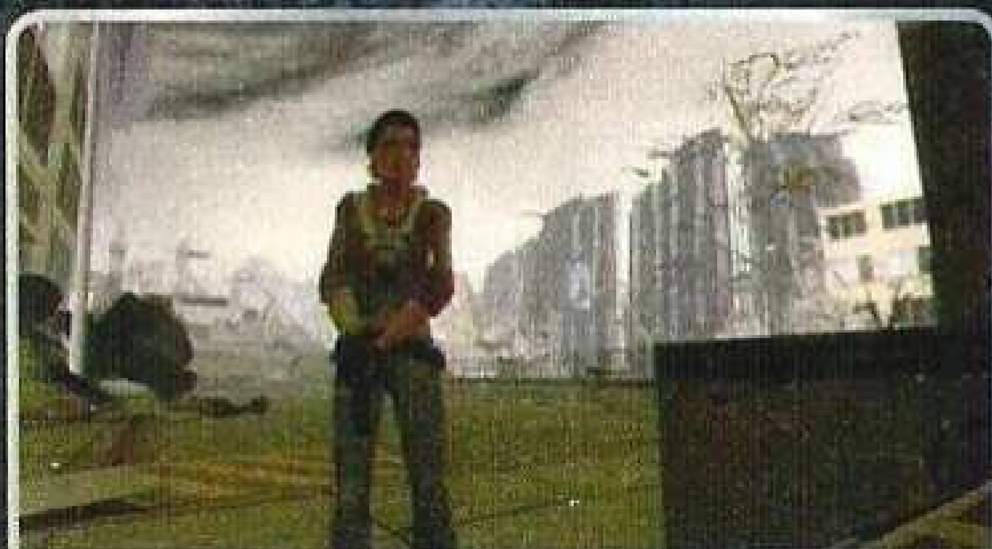
Tony Hawk's Downhill Jam



Koncern Activision potwierdził, że powstaje nowa produkcja z **Tonym Hawkiem**, podał także jej podtytuł, który brzmieć będzie **Downhill Jam**. Gra zapowiadana jest na IV kwartał 2006, w tym czasie ukaże się jednak wyłącznie na konsolach. Wersja PeCetowa trafi zapewne na rynek ze sporym, może nawet rocznym poślizgiem. A póki co – w tym numerze recenzja Tony Hawk's American Wasteland.

Episode One zamiast Aftermath

Pierwszy dodatek do Half-Life 2 zmienia nazwę



Najnowszejszejszy screen z Epsiode One. Ale my chcemy już pełną grę!!!

Do premiery gry pozostało ledwie kilka tygodni (ma trafić na rynek 24 kwietnia), tymczasem wciąż zmienia się jej tytuł – zapowiadany od dawna Half-Life 2: Aftermath zostanie ostatecznie wydany jako **Half-Life 2: Episode One**. Przy okazji okazało się, że Episode One będzie dodatkiem samodzielnym, co znaczy, że nie będzie wymagał posiadania podstawowej wersji gry Half-Life 2. To dobra wiadomość, na szczęście nie jedyna – studio Valve potwierdziło również, że prace nad Episode Two, kolejnym add-onem, są już mocno zaawansowane. Oba epizody mają być też stosunkowo tanie (przez serwis Steam sprzedawane za niecałe 20 dolarów), a każdy zapewni ok. 6 godzin rozgrywki. Czekamy!

FlatOut 2 nabiera kształtów

Więcej aut, więcej tras, więcej destrukcji

Firma Empire Interactive ujawniła trochę nowych informacji dotyczących oczekiwanej samochodówki **FlatOut 2**. Gra będzie zawierać 34 pojazdy, w tym samochody sportowe, klasyczne amerykańskie krążowniki szos, pick-upy i zwykłe seryjne auta. Każdy z nich ma składać się z 40 podzespołów, które w trakcie wyścigu będzie można zdeformować i zniszczyć. Ścigać będziesz się na trasach inspirowanych autentycznymi amerykańskimi lokacjami (np. kanały przeciwdeszczowe Los Angeles czy pustynia Mojave). Tras będzie łącznie 60 (licząc wszystkie wariacje na temat poszczególnych torów).

Ciekawie zapowiada się sztuczna inteligencja – każdy komputerowy kierowca ma mieć swój własny styl walki i osobowość. Multiplayer pozwoli na zabawę do czterech graczy na jednym komputerze (!!!) oraz grę przez sieć dla ośmiu osób.



O oryginalnym FlatOut mówiono, że to Half-Life 2 na kółkach...



...do czego porównamy jego kontynuację?

NEWS

Godfather II & III



W jednym z niedawnych wywiadów David DeMartini, producent wykonawczy gry **Ojciec Chrzestny**, powiedział, że koncern EA planuje wydanie gier bazujących na drugiej i trzeciej części kultowego filmu. Śmiałe słowa, biorąc pod uwagę to, że padają na miesiąc przed premierą pierwszej części gry. Powoli, chłopaki!

Nowe Alone in the Dark

W raporcie finansowym opublikowanym przez koncern Atari można znaleźć kilka ciekawych informacji – pierwsza to taka, że firmie bardzo słabo idzie, druga zaś taka, że planuje ona wydać nową część cyklu **Alone in the Dark**, noszącą podtytuł **Near Death Investigation**. Żadnych dodatkowych informacji na razie nie ma, ale na pewno pojawią się na targach E3.

Uwe przestaje kręcić



W wywiadzie udzielonym serwisowi Eurogamer reżyser **Uwe Boll** stwierdził, że najprawdopodobniej przestanie już kręcić filmy bazujące na grach komputerowych. Dlaczego? Uwe nie rozumie nagonki graczy i prasy branżowej na jego osobę, uważa, że ludzie go krytykują, bo to modne, a jego filmów wcale nie widzieli. Ekhm...

Prawa do Transformers dla Activision



Licencja na wykorzystanie postaci i fabuły powstającego właśnie filmu fabularnego **Transformers** trafiła do koncernu Activision. Jego premiera została wyznaczona na czwartego lipca 2007, jest więc sporo czasu, by przygotować coś naprawdę dobrego.



Screeny z Maelstrom

Pojawiły się nowe screeny ze strategii **Maelstrom**, przygotowywanej przez rosyjskie studio KDV, odpowiedzialne m.in. za bardzo nietypową grę Perimeter. Przy okazji wydająca Maelstrom firma Codemasters poinformowała o zatrudnieniu Jamesa Swallowa, scenarzysty pracującego wcześniej przy wielu telewizyjnych serialach science-fiction, który ma przygotować fabułę tego tytułu.



W tak pięknych okolicznościach przyrody...

BioShock z przeszłości

Są nowe „shockujące" informacje dotyczące **BioShock**, nazywanej duchowym następcą System Shock II. Wbrew pozorom gra nie będzie toczyć się w przyszłości, a w latach sześćdziesiątych XX wieku. Bohater w wyniku katastrofy lotniczej trafia do podwodnej bazy zbudowanej przez nazistów w czasie II wojny światowej, a cała fabuła gry rozgrywa się właśnie tam. Oryginalne!



Drugie Gwiezdne Wojny z klocków!

LucasArts zapowiada LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Sukces komercyjny, jaki odniosła gra LEGO Star Wars, potwierdza, że ten traktowany przez recenzentów niezbyt poważnie tytuł bardzo spodobał się graczom. Pomysł na połączenie świata Gwiezdnych Wojen z klockami LEGO chwycił znakomicie, nic więc dziwnego, że szybko podjęto decyzję o stworzeniu kontynuacji gry, którą tym razem wyda LucasArts (wcześniej był to Eidos).

Pierwsza część LEGO Star Wars przedstawiała wydarzenia z trylogii zapoczątkowanej „Mrocznym Widmem", a zakończonej „Zemstą Sithów". „Dwójka", zgodnie z podtytułem, skupi się na „Nowej Nadziei", „Imperium Kontratakuje" i „Powrocie Jedi". Zobaczysz więc wszystkie klasyczne sceny w wersji „klockowej" – np. atak na Gwiazdę Śmierci czy bitwę na Hoth. Gra będzie nieco bardziej rozbudowana niż jej pierwowzór – dostaniesz np. możliwość sterowania pojazdami i dosiadania wierzchowców czy też tworzenia własnych bohaterów poprzez składanie ich z różnych klocków. Poza tym twórcy gry sami przygotowali 100 różnych postaci z uniwersum Gwiezdnych Wojen, które będzie można wykorzystać podczas zabawy.

Zmiana wydawcy nie pociągnęła za sobą zmiany developera, co oznacza, że **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** powstanie w studiu Traveller's Tales – a to gwarancja, że będzie równie dobra jak „jedynka".





Pokaż im, Chewie!



Miecze świetlne LEGO – czyli kolorowe kawałki plastiku.



Księżniczka Leia zasięga porady stylisty – co robić, by nie wyglądać jak plastikowa laleczka?

Budują nową Twierdzę

Studio Firefly zapowiada Stronghold Legends

Już jesienią tego roku pojawi się nowa gra z bardzo popularnego, również w Polsce, cyklu Twierdza. Co prawda Stronghold 2 nie zachwycił, ale programiści z Firefly obiecują, że Legends pozbawiony będzie błędów poprzednika. Możemy również spodziewać się innych zmian – na pewno w świecie gry pojawi się magia (wcześniej Twierdza dość wiernie odwzorowywała realia średniowieczne). Wraz z nią do serii zawitają postacie znane raczej z legend niż z historii: król Artur i rycerze okrągłego stołu oraz hrabia Dracula. Dajemy **Stronghold Legends** kredyt zaufania – zobaczymy, jak zaprezentuje się na tegorocznych targach E3.



Idą ciężkie czasy – nawet kiosk z prasą warto ogrodzić murem.

Coś dla maluchów

Powstaje gra bazująca na filmie rysunkowym „Skok przez płot"

Specjalista od tego typu licencji, koncern Activision, poinformował, że przygotowuje grę wykorzystującą postacie, miejsca i fabułę filmu animowanego **„Skok przez płot"** („Over the Hedge"). Wiadomo, czego się spodziewać – kolorowej grafiki, sympatycznych bohaterów oraz dużej dozy akcji. W grze mają „pojawić się" głosy aktorów występujących w filmie – m.in. piosenkarki Avril Lavigne i Bruce'a Willisa. Co będzie z polską wersją – na razie nie wiadomo.



A świstak siedzi i zawija...

Kaskaderzy z the Movies

Studio Lionhead zapowiedziało oficjalnie pierwszy dodatek do gry **The Movies** zatytułowany (na razie roboczo) **Stunts & Effects**. Jego bohaterami będą kaskaderzy, filmy kręcone w grze zyskają szereg efektów specjalnych, pojawią się nowe plany zdjęciowe i rekwizyty. Data premiery – III kwartał 2006.



Gracz Snoop Dogg

Znany raper Snoop Doggy Dogg wraz ze swoimi przyjaciółmi – żeby było jasne, to głównie raperzy i gwiazdy sportu – założył **ligę graczy**, w ramach której wszyscy rywalizują ze sobą w tytułach przeznaczonych na konsolę Xbox 360. Zabawę sponsoruje marka Sprite, a więcej na jej temat można znaleźć na stronie http://hhgl.ggl.com/.



PrzePiS na PEGI

„Dozwolone od lat 18" na pudełkach z grami?

Rzadko kiedy polityka gości na łamach Clicka, tym razem robimy jednak wyjątek – **Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej** pracuje nad projektem ustawy, która narzuci na dystrybutorów gier obowiązek umieszczania na pudełkach oznaczeń, informujących o tym, dla jakich grup wiekowych dozwolona jest gra oraz co zawiera. Wiceminister Joanna Kluzik-Rostkowska twierdzi, że rząd rozważa możliwość skorzystania z europejskiego systemu PEGI albo opracowania własnego zestawu oznaczeń. Na szczęście bardziej skłania się ku tej pierwszej opcji – kto wie, co nasi posłowie wymyśliliby sami...

Oto krótka ściągawka z oznaczeń PEGI



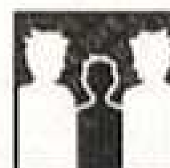
Oznaczenia wieku
3+, 7+, 12+, 16+, 18+



Przemoc
Gra przedstawia sceny przemocy



Niewłaściwe słownictwo
Gra zawiera przekleństwa



Strach
Gra może wywoływać poczucie strachu i niepewności

Seks
Gra pokazuje lub nawiązuje do nagości i scen seksualnych

Narkotyki
Gra pokazuje lub nawiązuje do zażywania środków odurzających

Dyskryminacja
Gra może namawiać do dyskryminacji pewnych grup społecznych

Podbij Europę we Frontline Nation

Interesujący projekt studia Colossai

Frontline Nation to produkcja, którą chce zadebiutować na rynku szwedzkie studio Colossai. W zapowiedziach twórców jest to gra strategiczna przedstawiająca fikcyjny konflikt, który wybuchł w niedalekiej przyszłości w Europie. Akcja toczyć się będzie na trójwymiarowej mapie Starego Kontynentu, podzielonej na kilkaset regionów i prowincji. Podobnie jak np. w Rome: Total War, walczyć będziesz na dwóch poziomach – strategicznym i taktycznym – oba rozgrywane mają być w trybie turowym (!!!). Pokierujesz jednym z 45 krajów (od Malty aż po Rosję), do walki rzucisz oddziały reprezentujące 20 różnych rodzajów wojsk, walczyć będziesz na ziemi, w powietrzu i na wodzie. Będzie również dyplomacja, szpiegowanie i badania naukowe. Projekt ambitny, pytanie tylko, czy nie przerośnie debiutantów. Trzymamy kciuki!

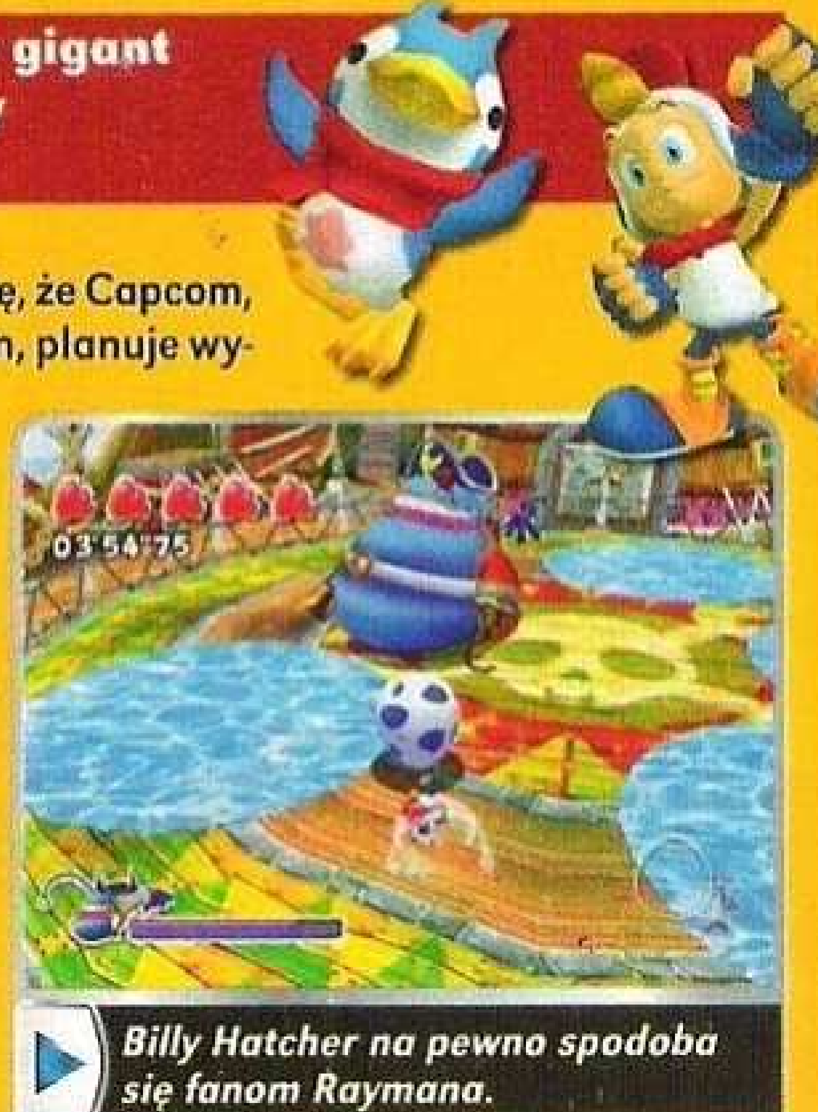


Gra Shattered Union rozpoczęła prawdziwy renesans turówek.

Billy Hatcher and the Giant Egg na PC

Kolejny konsolowy gigant przenosi swoje gry na PeCety

Ledwie dowiedzieliśmy się, że Capcom, w kooperacji z Ubisoftem, planuje wydać na PC trzy swoje gry, a chwilę później podobną informację przekazał koncern SEGA. Pod koniec marca na rynku ukażą się dwa tytuły – Sonic Mega Collection Plus (zawiera starsze gry z tym bohaterem) oraz **Billy Hatcher and the Giant Egg**, rewelacyjna trójwymiarowa platformówka, dostępna wcześniej wyłącznie na platformie Nintendo GameCube. Tego samego dnia ukaże się także firmowana przez koncern SEGA hybryda FPS-a i survival horroru zatytułowana **Condemned**.



Billy Hatcher na pewno spodoba się fanom Raymana.

Nowa gra z uniwersum Star Trek!

Kultowy serial science fiction znów na ekranach... monitorów

Firma Bethesda poinformowała, że nabyła prawa do wykorzystania licencji serialu Star Trek. Pierwszą produkcją ją wykorzystującą będzie **Star Trek: Legacy**, która powstaje już w studiu Mad Doc Software (ostatnio przygotowali Empire Earth II, wcześniej m.in. Star Trek: Armada II). Grą przypisana została do gatunku „action-strategy" – jej treścią będą walki statków kosmicznych, którymi pokierujesz jak w grze strategicznej lub też samodzielnie zasiądziesz za ich sterami. Fabuła, która ma łączyć te misje, będzie obejmowała wszystkie okresy z historii uniwersum – zobaczymy postacie i pojazdy zarówno z oryginalnego serialu „Star Trek", jak i jego kontynuacji „Next Generation", „Deep Space Nine", „Voyager" i „Enterprise". Gra ukaże się we wrześniu.



Cmentarzysko Kosmicznych Wielorybów?

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

konkurs SMS

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry.** Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl.**

1	GTA: San Andreas	=	277
2	NFS: Most Wanted	=	306
3	Call of Duty 2	=	298
4	Prince of Persia: Dwa Trony		312
5	Age of Empires III		300
6	Civilization IV	=	307
7	Harry Potter i Czara Ognia		308
8	Prince of Persia: Dusza Wojownika		226
9	F.E.A.R.		292
10	Star Wars: Empire at War	nowość	316
11	Fable: Zaginione Opowieści	nowość	296
12	FIFA 06	=	295
13	Peter Jackson's King Kong		309

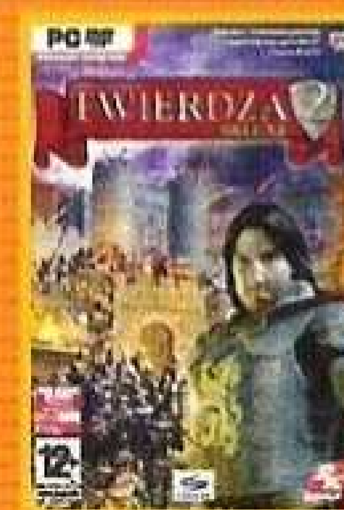
Propozycje:

Codename: Panzers – Phase Two	284
Football Manager 2006	303
Marc Ecko's Getting Up	319
Onimusha 3: Demon Siege	321
Opowieści z Narnii	315
Star Wars: Battlefront II	310
The Movies	323
TOCA Race Driver 3	318
Tony Hawk's American Wasteland	322
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II	320

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry Twierdza 2 Deluxe, ufundowane przez firmę Cenega!!!





Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Tym razem nie będziesz ani jednoosobową armią, ani zabójcą na zlecenie, ani wybawicielem całego świata, tylko... grafficiarzem.

Środowiskowe wyścigi w malowaniu grubej baby.

MARC ECKO'S getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE

Bohaterem Mark Ecko's Getting Up jest Trane – chłopak, który marzy o tym, by zostać uznanym grafficiarzem. Czeka go jednak długa i wyboista droga, ponieważ **zamieszkuje w futurystycznej, niebezpiecznej niczym masaż żyletką metropolii New Radius.** Pełno w niej ulicznych gangsterów z podobnymi artystycznymi inklinacjami, roi się od gliniarzy i oddziałów specjalnych. Że też akurat to miasto zechciał uczynić bardziej kolorowym...

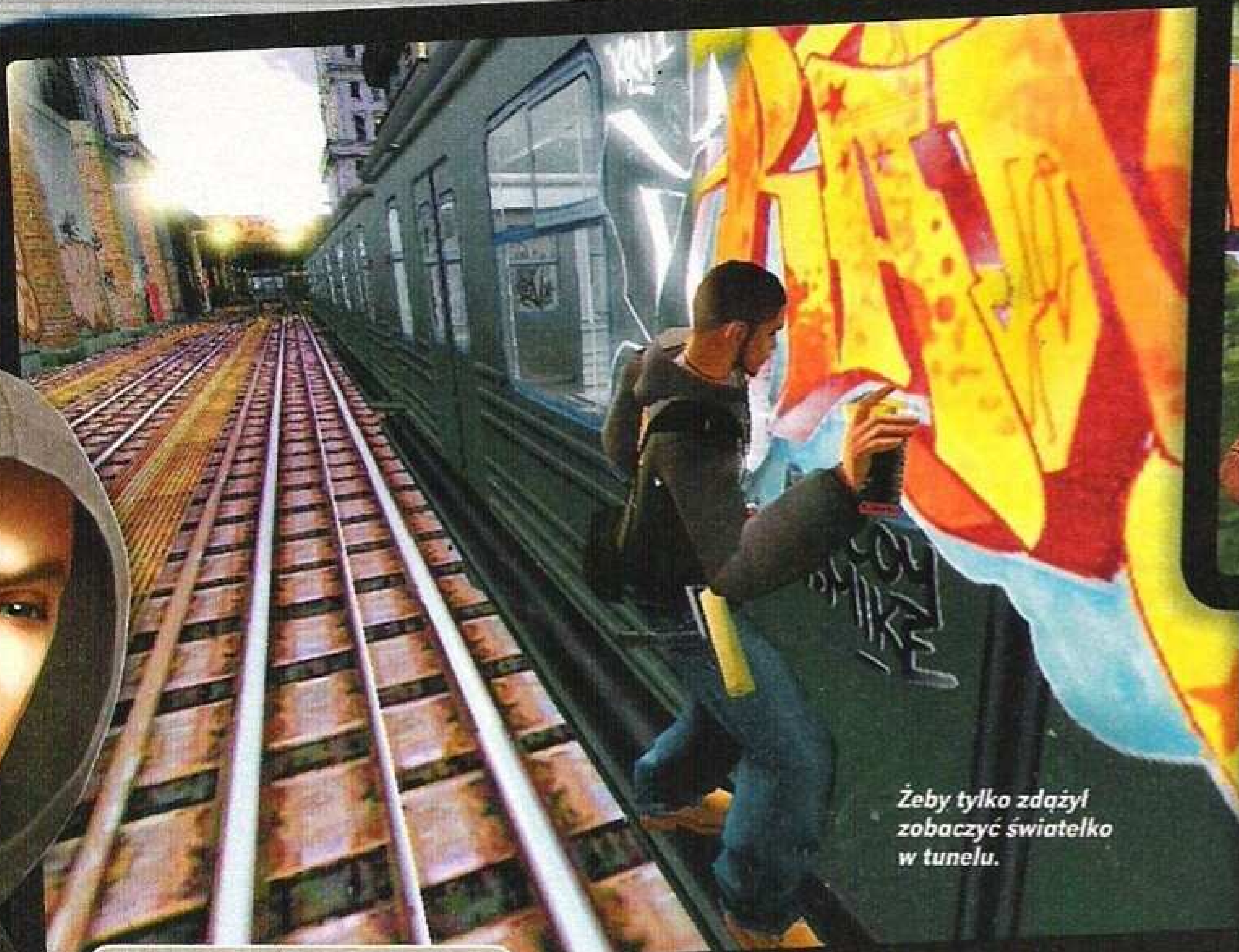
Marc Ecko's Getting Up rozpoczyna się od nieźle zrealizowanego intra, w którym oglądasz Trane'a uciekającego przed uzbrojonymi po zęby strażnikami. Jakimś cudem udaje mu się wyrwać – wówczas zaczyna rozmyślać nad swoją przeszłością. W taki oto sposób akcja przenosi się trzy miesiące wstecz, do początków kariery bohatera. **Cała gra to retrospekcja, dzięki której poznajesz kolejne przeszkody, na które od samego początku natrafiał Trane.** Przygoda zaczyna się banalnie, jednak w pewnym momencie sytuacja mocno się komplikuje. Bohater zaczyna dywersyjną walkę z burmistrzem Sungiem, bardzo niemoralnym politykiem i jednocześnie zagorzałym przeciwnikiem graffiti.

Scenariusza starczyło na jedenaście wypełnionych po brzegi akcją rozdziałów. Pierwszy z nich pełni rolę samouczka, dzięki któremu poznajesz wszystkie tajniki sterowania. Etapy podzielono na checkpointy, nie masz możliwości zapisu w dowolnym momencie. Punkty kontrolne rozmieszczono w rozsądnych miejscach, dzięki czemu w razie porażki powtarzasz nie tak wielkie części misji. **Gorzej, że poziomy – a nawet menu! – ładują się bardzo długo.** Czekając na włączenie się gry, możesz spokojnie zjeść dwie kanapki i popić je herbatą. Na szczęście wgranie aktualnego etapu od nowa zajmuje tylko chwilę. Fabułę poznajesz dzięki licznym scenkom stworzonym na silniku gry, a także efektownym animacjom (jest ich sześć).

Zanim zostaniesz królem miasta, wykonasz całą masę i jeszcze trochę naściennych malunków. Jest ich kilka rodzajów – **w grze pojawiają się praktycznie wszystkie style graffiti**, od dużych, wielokolorowych murali, przez białe, oldskulowe litery i robione na szybko tagi, aż po naklejki czy szablony. Najważniejsze są oczywiście duże, kolorowe „grafy" – o ile np. tagi wymagają tylko wciśnięcia jednego przycisku, te większe malunki zrealizowane są w konwencji interak-

Akcja promocyjna tranu wyszła na ulicę...





Żeby tylko zdążył zobaczyć światełko w tunelu.



To będzie czysta koszykarska trójka.



Jak będę taki wysoki, zacznę grać w kosza!

Początki graffiti

Czy zdajesz sobie sprawę, że graffiti swoje pierwsze kroki stawiało już w... starożytności? Namalowane na ścianach hasła znaleziono między innymi w Pompejach i Efezie. **Początki współczesnego graffiti datuje się na lata 60. i 70. minionego wieku.** Wówczas zapanowała moda na rysowanie na ścianach swoich imion bądź ksywek, czyli tagów. Z czasem sprzedaż farb w sprayu stała się powszechna, wobec czego graffiti były coraz ciekawsze i pojawiały się częściej. Szczególną **popularność zyskało malowanie na wagonach** czy stacjach metra. Graffiti ma też wpływ na politykę – na ścianach często widuje się hasła propagandowe, towarzyszą one na przykład akcjom ruchów antyglobalistycznych.

Graffiti i wandalizm? A co innego robił taki Michał Anioł albo Leonardo da Vinci, he?

tywnej scenki (szczegóły niżej). **Ułatwieniem jest tzw. intuicja – opcja ukazująca w mgnieniu oka miejsca, w których możesz pozostawić po sobie malowany ślad.**

Kolorowe graffiti tworzysz w sposób następujący: podchodzisz do ściany (lub do innego podłoża), wybierasz rodzaj i wielkość dzieła, po czym wciskasz guzik myszy i machasz ręką ze sprayem, wypełniając przestrzenie między białymi konturami. Na namalowanie graffiti dostajesz kilkadziesiąt sekund – jeśli się w nich zmieścisz, otrzymujesz bonus w postaci dodatkowych punktów reputacji. Tworząc malunki, musisz być ostrożny, gdyż jeśli w którymś miejscu pozostawisz za dużo farby, powstanie zabrudzenie, co odbije się negatywnie na punktacji. **Z początku całe to malowanie graffiti może się wydać cokolwiek dziwne, ale nie trzeba dużo czasu, by wpaść w artystyczną manię.** Jeśli ten element Getting Up ci się spodoba, prawdopodobnie gra starczy ci na długo.

Twoim początkowym narzędziem pracy jest najzwyklejszy w świecie spray. Ilość farby, jaką możesz wykorzystać „na raz" jest ograniczona, ale regeneruje się, gdy przestajesz malować. Potem zdobywasz lepsze modele puszek (z większym ciśnieniem, co pozwala na dłuższe malowanie bez przerw), sam też uczysz się szybciej malować. **Poza sprayem dostajesz pisak, naklejki, zestaw do przyklejania plakatów, a nawet wałek na kiju.** Wszystko się do czegoś przydaje, każdy rodzaj sprzętu wykorzystujesz w grze przynajmniej kilkanaście razy.

W Marc Ecko's Getting Up najwięcej jest właśnie malowania czy oklejania różnego rodzaju obiektów ksywką bohatera (najlepszy pomysł na szybką i skuteczną promocję). Po jakimś czasie zaczynasz roznosić po mieście także propagandowe hasła. Na takich zajęciach opiera się znaczna część zadań głównych, które musisz wykonać, by posunąć fabułę do przodu. Na początku polecenia są niezbyt wymagające, ale z czasem robią się coraz zmyślniejsze, a ich wykonanie bardziej karkołomne. **Podczas jednego z etapów musisz skakać po wagonach pędzącego pociągu. Zadanie jest doprawdy emocjonujące – tu tunel, tam przeszkoda, zwisające u góry światła – a ty pośrodku tego wszystkiego masz tworzyć sztukę.** Kiedy indziej toczysz pojedynek na graffiti z innym ziomem, zaś już pod sam koniec gry malujesz hasło na miejskim moście, unikając strzałów z policyjnego helikoptera, podziwiając rozświetlone New Radius i wsłuchując się w gdakanie mew.

Jeśli zabawa w malowanie graffiti przypadnie ci do gustu, Getting Up starczy ci naprawdę na długo.

Podczas gry zdobywasz punkty reputacji – dostajesz je za wykonywanie zadań głównych i dodatkowych. Te drugie polegają przykładowo na namalowaniu na jakiejś ścianie pięciu ksywek bohatera. **A do czego ci potrzebne te punkty? Czym więcej ich masz, tym ciekawsze dostajesz bonusy – wzory graffiti czy mocniejsze ciosy.** Wszystkie schematy malunków trafiają do tzw. czarnej książki (black book). Jest to, swoją drogą, jeden z ważniejszych przedmiotów w życiu autora graffiti. Zbiera on tam nie tylko swoje twory, ale również podpisy legend tej subkultury. Szkoda tylko, że autorzy nie udostępnili edytora, dzięki któremu gracze mogliby dodawać własne wzory. To chyba największe niedopatrzenie gry.

New Radius to bardzo niebezpieczne miejsce, co rusz spotykasz tu wrogo nastawionych ludzi. Na szczęście **bijatyki w Marc Ecko's Getting Up rozwiązano naprawdę nieźle – są efektowne i sprawiają dużo przyjemności.** Do bicia się używasz klawiszy kierunkowych i dwóch guzików myszy. Z początku twój wachlarz uderzeń jest skąpy jak ubiór dziewczyny z rozkładówki Playboya, ale potem odkrywasz coraz to silniejsze kombinacje. Poza zwykłymi ciosami możesz zadawać specjalne, boleśniejsze dla przeciwnika, jednak ich użycie jest ograniczone (musisz patrzeć na niebieski pasek pod miernikiem zdrowia).

Z kim walczysz? Na pierwszych etapach są to przeważnie członkowie gangu zwanego w skrócie VaNR (Vandals of New Radius). Później **twoimi przeciwnika-**

CLICK TRICK!

W menu możesz wpisywać kody ułatwiające zabawę:

marcuseckos – nieśmiertelność
shardsofglass – dostajesz wszystkie wzory w black booku
dogtags – poznajesz wszystkie ciosy
grandmacelia – odblokowujesz wszystkie utwory muzyczne
ipulator – uzyskujesz dostęp do wszystkich poziomów



Uliczny malarz musi widzieć wszystko – z przodu to, co maluje, z tyłu, czy nie zbliża się policja.

Malarz przyjął to uderzenie z honorem. Na brzuch.

mi stają się członkowie stworzonej przez Sunga specjalnej policji do zwalczania grafficiarzy – CCK. Kolesie są uzbrojeni w szybkostrzelne karabiny i mają na sobie kilkanaście kilogramów metalowego pancerza. Ty niestety nie możesz skorzystać z broni palnej, ale za to masz do dyspozycji pałki, rurki itp. Bijatyki są tym ciekawsze, że możesz demolować otoczenie i z np. roztrzaskanej ławki wziąć deskę i rozwalić ją przeciwnikowi na głowie. Co jakiś czas zmierzysz się z bossami. Są oni wyjątkowo silni – żeby się z nimi rozprawić, trzeba co najmniej kilku

Chodź, pomaluj mój świat

AKCJA

Malowanie w Marc Ecko's Getting Up jest dużo prostsze niż w prawdziwym życiu. Tu każdy może być mistrzem graffiti...



1 *Podchodzisz do ściany, na której pojawia się wzór przyszłego graffiti – czasami możesz zmienić jego wygląd i wielkość.*



2 *Zaczynasz malować, poruszając sprayem tak, by spryskać cały obszar wrzutu. Uważaj, żeby nie zrobić zacieków!*



3 *Gotowe! Tylko... Jak ty teraz stąd zejdziesz?*



A trzeba było na siłownię za młodu chodzić...

prób. Na szczęście programiści rozmieścili praktycznie na każdym z poziomów napoje energetyzujące, odnawiające stan zdrowia bohatera.

Między malowaniem i biciem się bohater często musi wykazać się zwinnością i skocznością. Czułem się, jakbym grał w którąś z odsłon Prince of Persia, gdy przychodziło mi powspinać się po rynnach, pospacerować po gzymsach czy poodbijać się od ścian. Platformowe elementy nie są jednak tak wymagające jak w przygodach księcia. Wręcz przeciwnie, autorzy bardzo je uprościli – rozwiązania w kolejnych sytuacjach nasuwają się po paru sekundach, bohater twardo trzyma się poręczy czy rynien, trudno zrzucić go nawet z wąskich przejść. Kamera dokucza stosunkowo rzadko, co jest sporym osiągnięciem jak na tego rodzaju grę. Nawet jeśli niefortunnie się ustawi, możesz własnoręcznie ją skorygować za pomocą myszki.

Skuteczniej zabawę utrudnia sterowanie. **Przede wszystkim odradzam bawić się przy klawiaturze i myszce, lepiej jest zaopatrzyć się w choćby średniej jakości pada.** Chyba że wolisz malować graffiti, używając do tego klawiszy oraz dwóch guzików myszy naraz, co – uwierz na słowo – wygodne nie jest. Z równie głupich kombinacji trzeba korzystać, by wybrać sprzęt z inwentarza. Sterowanie mogłaby ułatwić zmiana ustawień klawiszy, ale autorzy o takiej opcji – jak na złość – nie pomyśleli. Głupia wpadka. Czepić można się też opóźnień po przyciskaniu guzików na klawiaturze, co przeszkadza szczególnie podczas bijatyk.

Marc Ecko's Getting Up wygląda przyzwoicie, ale niczego nadzwyczajnego nie prezentuje. Po uruchomieniu gry bardzo dobrym wykonaniem zaskakuje menu. Poruszasz się po stacji metra, oglądasz przechadzających się ludzi, za ekran opcji służy tablica ogłoszeń, za wybór etapów – rozkład jazdy kolejki... Nie przedstawiono tego jednak w trójwymiarze, ale w postaci ładnych grafik 2D – i dobrze!

GŁOS TRANE'A

Talib Kweli (ur. 1975) – raper pochodzący z Brooklynu, uznawany za jednego z ambitniejszych twórców „podziemnego" hip-hopu. Jego rodzice wykładali na uczelni – matka uczyła angielskiego, ojciec zajmował się socjologią. Za młodu podjął współpracę z producentem muzycznym Hi-Tekiem i raperem Mos Defem, z którym studiował. W swojej dość krótkiej karierze nagrał kilka albumów, w tym: Black Star (1998), Reflection Eternal (2000), Quality (2002), The Beautiful Struggle (2004).
www.talibkweli.com



Trochę krzywo mi to wyszło...



Nie było łatwiejszej drogi na dach?

Oprawa wizualna podczas samej rozgrywki na kolana nie rzuca. Tekstury są przeciętnej jakości, płynność animacji nie zachwyca, otoczenie i modele postaci zaprojektowano nieźle, ale brakuje im szczegółów i – jak by to powiedzieć – życia. **Nie ma też mowy o nowoczesnych efektach** – brak tu shaderów czy zaawansowanej gry światłocieni, a kałuże przypominają lustra. Świetne są natomiast wzory graffiti (a także naklejki czy plakaty), których jest w Marc Ecko's Getting Up bez liku. Twórcy gry z szacunkiem podeszli do graffiti, o czym świadczy choćby to, że na ścianach pojawiają się obrazy prawdziwych pionierów tej sztuki (Seen, Cope2).

Jednym z mocniejszych, o ile nie najmocniejszym punktem Marc Ecko's Getting Up jest ścieżka dźwiękowa. Wielbiciele „czarnego" hip-hopu poczują się tu jak w raju. W grze znalazły się utwory takich wykonawców, jak Talib Kweli, Mobb Deep, Notorious B.I.G. czy Eric B & Rakim. Piosenek jest tu razem aż 55! Choć można je wszystkie zakwalifikować do jednego gatunku, to cała ścieżka jest ciekawa i różnorodna. Niesamowicie brzmi utwór tytułowy autorstwa RJD2 – odtwarzałem go, gdy tylko miałem okazję.

Muzyki możesz posłuchać w menu, wyciągając wirtualnego iPoda, kryjącego się pod jedynką na klawiaturze. Zaczynasz z kilkoma dostępnymi utworami – całą resztę odblokowujesz, zbierając w trakcie rozgrywki poukrywane ikonki iPoda. Jakby tego wszystkiego było mało, **głosu Trane'owi raper Talib Kweli (patrz: ramka) i wypadł w tej roli bardzo przekonująco.**

Wreszcie jakiś powiew świeżości! Marc Ecko's Getting Up to gra, jakiej na PeCetach chyba jeszcze nie było. W wirtualnych światach robiliśmy już prawie wszystko, ale jeszcze nigdy nie malowaliśmy graffiti. Na plus trzeba zaliczyć kilka innowacyjnych pomysłów i przednią ścieżkę dźwiękową. Szczerze polecam, joł!

Autor: Roland

Marc Ecko's Getting Up

Producent: The Collective
Dystrybutor PL: LEM
http://www.atari.com/gettingup/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościówka

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) trochę świeżości • świetna ścieżka dźwiękowa • dobrze zrealizowane bijatyki i malowanie graffiti

(–) utrudniające zabawę sterowanie • brak opcji zmiany ustawień klawiszy • długi czas ładowania poziomów

Zręcznościówka z pomysłem! Autorzy osiągnęli ciekawym podejściem do tematu i solidnym wykonaniem naprawdę dobry efekt.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	6-
OCENA	4+

Leon Zawodowiec w Domu latających sztyletów.

Jean Reno po dziś dzień zastanawia się, czy udział w Onimusha 3 był dobrą decyzją...

Z Leonem Zawodowcem lepiej nie zaczynać...

Umyj sobie zęby, bo ci jedzie!

Samanosuke jest mistrzem w przyrządzaniu żabich udek.

Ogniu, krocz za mną.

W magazynie o konsolach napisałbym tak: diaboliczny wódz Nobunaga powraca po raz kolejny. Tyle tylko, że na PC to jego pierwsza wizyta...

Onimusha™ 3

Koncern Ubisoft ogłosił pod koniec lutego informację, która wielu mogła mile zaskoczyć – Ubi nawiązało współpracę z kojarzoną dotąd wyłącznie z konsolami firmą Capcom, czego efektem ma być wydanie PeCetowych wersji trzech gier. Tytuły te to Resident Evil 4 (konsolowa gra roku 2005), Devil May Cry 3: Special Edition i właśnie Onimusha 3: Demon Siege. Zdaje się, że to testowanie rynku – jeśli te produkcje chwycą, za nimi pójdą następne. **W takiej sytuacji każdy gracz ma obowiązek kupić wszystkie trzy!**

Teraz na poważnie. **Onimusha 3 to gra w całym zestawie najsłabsza.** Najstarsza, najmniej efektowna graficznie, przeniesiona na PC praktycznie bez żadnych zmian w stosunku do oryginału (za wyjątkiem podwyższenia rozdzielczości i dodania japońskiej ścieżki dźwiękowej), pozbawiona jakichkolwiek bonusów i dodatków. Jednak **„najsłabsza" nie oznacza w tym przypadku wcale, że to gra słaba** – to porządny reprezentant gatunku action-adventure, który pozwala zorientować się, jaki poziom miały czołowie konsolowe gry mniej więcej 2 lata temu.

W fabułę wprowadza efektowny renderowany filmik (w roku premiery gry zdobył nawet kilka nagród). Shogun Nobunaga, który w zamian za władzę oddał duszę demonom, znów wraca na ziemię, z kolejnym złowrogim planem. Bez znajomości pierwszych dwóch części Onimushy trudno uchwycić wszystkie subtelności tej historii, dlatego większość graczy skoncentruje się na tym, co wiadomo od razu. Nowy plan Nobunagi sprawia, że armia demonów rusza jednocześnie na Paryż w czasach współczesnych i krainę kwitnącej wiśni w zamierzchłej przeszłości. W wyniku manipulacji czasem do stolicy Francji trafia wojownik imieniem Samanosuke (gra go Takeshi Kaneshiro, aktor znany z filmu „Dom latających sztyletów"), a **do Japonii przenosi się policjant Jacques (któremu głosu i twarzy użyczył Jean Reno).**

Gra sprowadza się do przemierzania kolejnych prerenderowanych lokacji (kamera jest nieruchoma, „przełącza" się na kolejne miejsca), rozwiązywania prostych zagadek logicznych (część dotyczy współpracy obu postaci w różnych sferach czasowych), przede wszystkim zaś do walki. **Potyczki – choć lepiej pasowałoby słowo „rzezie" – wypełniają około 80% całej tej produkcji**, bardzo dobrze więc, że odpowiednio je dopracowano.

Bohaterowie różnią się używaną bronią – Samanosuke korzysta z samurajskich mieczy, Jacques zaś z czegoś w rodzaju elektrycznego bicza, czasem też strzela z pistoletu. **Świetnie wyglądające kombosy możesz wykonać nawet wciskając tylko jeden klawisz**, odpowiedzialny za proste uderzenie. Jeśli jednak nauczysz się łączyć to z blokiem czy ciosami specjalnymi, a na dodatek zaczniesz precyzyjnie określać moment uderzenia (np. chwilę przed ciosem przeciwnika), system walki okaże się całkiem rozbudowany i sprytnie wymyślony.

Porządny reprezentant gatunku, który pozwala zorientować się, jaki poziom miały konsolówki 2 lata temu.

Co jeszcze warto wiedzieć? Onimusha 3 ma prosty system RPG: moc broni i zbroi możesz rozwijać, wydając na to punkty „duszy" zebrane z zabitych przeciwników. Poza tym przed rozpoczęciem gry inwestycja w joypad jest obowiązkowa. **Maksymalna rozdzielczość grafiki wynosząca 800 x 600 to jak na dzisiejsze czasy śmiesznie mało.** Trzeba jednak przyznać, że oprawa ma swój klimat, nawet jeśli został on osiągnięty nie przez zabiegi technologiczne, a przez gustowne odtworzenie ciekawych lokacji, w których toczy się akcja. Wada ostatnia – fabuła jest sama w sobie mocno pogmatwana, a bez znajomości pierwszych dwóch „Onichmuszek" trudna do całkowitego ogarnięcia.

Niestety, polski dystrybutor gry nie podjął jeszcze decyzji dotyczącej jej ceny – ale jeśli nie będzie ona za wysoka, warto zainwestować w Demon Siege. Chociaż tyle możemy zrobić, by przy okazji premiery Onimusha 4 można było i w Clicku napisać: diaboliczny wódz Nobunaga powraca...

Onimusha 3: Demon Siege

Producent: Capcom
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.capcom.com/oni3_intro.html

cena

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) Onimusha na PC! • efektowne, bardzo krwawe walki z demonami • Jean Reno w jednej z głównych ról

(−) pogmatwana fabuła • grafika sprzed lat • bez joypada nie zagrasz

Warto zagrać choćby po to, by poznać jedną z bardziej znanych gier akcji z PS2. Porządna rozrywka w starym stylu!

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Foch77



Ej, a kto nam bramę otworzy?

Burzenie Koloseum. Cezar zwiał.

Władca Pierścieni

Bitwa o Śródziemie II

Weź udział w Bitwie o Śródziemie i skop tyłek Sauronowi albo... zbrataj się z siłami ciemności.

Pierwsza Bitwa o Śródziemie wyczerpała wszystkie zdarzenia i batalie znane z filmowego „Władcy Pierścieni". Dlatego tym razem – **aby nie opowiadać ponownie tej samej historii – Electronic Arts wykupiło licencję książkową, oryginalnej trylogii J.R.R. Tolkiena.** Dzięki temu bierzesz tu udział w wydarzeniach, które Peter Jackson pominął albo potraktował po macoszemu.

Bawić możesz się w kilku trybach. Poza kampanią i luźnym scenariuszem (skirmish) **pojawiła się nowość – War of the Ring. W skrócie ów tryb można opisać jako uproszczoną wersję Rome: Total War** w realiach Władcy Pierścieni. Masz więc mapę podzieloną na kilkanaście części, na której toczysz turową wojnę o władanie nad Śródziemiem. Każda tura dzieli się na trzy fazy – budowania, walki i ucieczki. W pierwszej stawiasz budynki i rekrutujesz wojsko, w drugiej toczysz bitwy (własnoręcznie albo automatycznie), zaś w trzeciej wycofujesz siły z wybranych terenów. **War of the Ring spisuje się doskonale jako deser do...**

...dania głównego, czyli dwóch kampanii – Zła oraz Dobra. W pierwszej kierujesz całym ohydztwem Śródziemia, czyli armiami Mordoru, Isengardu i goblinami. Wcielając się w tego złego, wypędzisz elfy z Rivendell czy zrujnujesz wioskę hobbitów, Shire. W drugiej kampanii przejmujesz kontrolę nad elfami, krasnoludami, a także Ludźmi Zachodu (Rohan i Gondor). Jako przywódca sił Dobra obronisz między innymi Rivendell przed goblinami.

Wyzwania, które stawia przed tobą gra, często różnią się od typowych dla RTS-ów zadań typu „zniszcz, zabij". Dla przykładu – podczas jednej z misji walczysz o leśną drogę. Aby ją zdobyć, musisz wybudować wzdłuż niej cztery wieże obronne (w wyznaczonych miejscach). Żeby nie było łatwo, wróg ma identyczne zadanie. Prowadzicie więc wyścig w stawianiu baszt, przerywany licznymi starciami o kluczowe lokacje. Podobnych ciekawych pomysłów na misje jest tu dużo więcej.

Możliwość pokierowania Boromirem, Aragornem czy Nazgulami to niewątpliwie gratka dla fanów Władcy Pierścieni.

W czasie rozgrywki – jak to w tradycyjnych erteesach bywa – sporo czasu spędzasz na rozbudowie bazy. Teraz jest to o tyle łatwiejsze, że autorzy zrezygnowali z pomysłu ze stawianiem konstrukcji jedynie w wyznaczonych punktach wokół fortecy. **W Bitwie o Śródziemie II możesz budować, gdzie tylko chcesz, nawet pod nosem przeciwnika.** Poza stawianiem baraków czy tartaków dbasz o ochronę fortecy, budując mury i różnorodne systemy obronne, jak wieże z łucznikami czy jamy pająków. Każdą rasę obdarzono typowymi dla niej konstrukcjami – jedną z ciekawszych są tunele, którymi można przemieszczać oddziały goblinów.

Ale stanął...

Zabawę w budowniczego zostawmy jednak Bobowi – w Bitwie o Śródziemie II najwięcej jest bowiem tego, co niedźwiadki lubią najbardziej, czyli walki. Przyznać trzeba, że **bitwy zrealizowano naprawdę dobrze i jest na co popatrzeć.** Większość z nich to starcia z udziałem raptem kilkunastu oddziałów, ale zdarzają się też takie, podczas których walczące wojska nie mieszczą się na ekranie i ciężko nad nimi zapanować. Urozmaiceniem są bitwy morskie, które twórcy wprowadzili dopiero teraz. Są one proste niczym konstrukcja miotły, niemniej widok ostrzeliwujących się flot jest całkiem efektowny.

Twórcy gry obiecywali zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji i raczej dotrzymali słowa. Oddziały bez twojej pomocy ustawiają się w dosyć inteligentny sposób – na przedzie jazda, za nią piechurzy, po bokach, nieco z tyłu, łucznicy. Choć zdarzają się też wpadki, takie jak strzelcy stojący niczym słupy i oglądający z oddali zmagania kolegów z wrogiem. Rzecz jasna, możesz osobiście pomóc swoim oddziałom, kilkoma kliknięciami wskazując im odpowiednie ustawienie. Da się również zmienić sposób zachowania jednostek na defensywny, neutralny albo agresywny.

Podobnie jak w pierwszej części gry, tak i tutaj autorzy wprowadzili tzw. drzewka mocy. **Pokonując kolejnych wrogów, zdobywasz punkty, za które wykupujesz coraz to ciekawsze umiejętności**, ale żeby zyskać dostęp do najmocniejszych zaklęć, musisz najpierw nabyć te słabsze. Co dają te moce? Dzięki nim możesz wzmocnić swoje wojska, osłabić przeciwnika, wyleczyć jednostki, przywołać sojuszników czy odkryć wybrany fragment mapy.

Jednostek, które biorą udział w Bitwie o Śródziemie II, jest bardzo dużo, a wszystkie z nich są przemyślane, dobrze zaprojektowane i zrównoważone. Po stronie zła pojawiają się gobliny, trolle, orki, Uruk-hai (na dodatek w różnych odmianach), a nawet ludzie – korsarze z Umbaru. Druga strona też ma się czym pochwalić. Jeźdźcy Rohanu i z Rivendell, łucznicy z Lorien



Nie podoba ci się moja broda?

Podwieczorek Watchera

„Strzeż się Watchera", mówili – ale Jasiu nie posłuchał. Oto jego historia...



1 Watcher to stwór, którego mogą przywołać siły mroku. Jasiu z IV Kompanii Krasnoludzkiej nie słuchał dowódcy...



2 ...gdy na odprawie mówił o tym, jak walczyć z tą bestią. Nasz bohater bez namysłu rzucił się do ataku...



3 ...tylko po to, by bezwzględny Watcher chwycił go w swoje szpony, połknął w całości i oblizał macki.



Woda, że aż paluszek zanurzyć.

Władca Mocy

Oto cztery przykłady mocy, z których możesz skorzystać w Bitwie o Śródziemie II.

- **Przywołanie armii nieumarłych** (z prochu powstałeś, z prochu powstaniesz... czy jakoś tak)
- **Przywołanie smoka** (nie ma to jak krakowski egzemplarz, ale ten też nie jest zły)
- **Okrzyk wojny** (specjaliści dowodzą, że twoje jednostki lepiej się spisują w walce, gdy krzyczą)
- **Wizja palantiru** (zaglądnij nawet tam, gdzie oko Saurona nie może spojrzeć)



Nalot orłów z H5N1.



Lepperowska blokada mostu...



Ten pan ma chyba paradontozę.



AAAdzio!!!

i Mrocznej Puszczy, miotacze toporów – brzmi nieźle, nieprawdaż? Jednostki różnią się od siebie statystykami, specjalizacją (łucznicy są nieźli przeciwko piechocie, a trolle z głazami z łatwością niszczą budowle), ponadto posiadają specyficzne zdolności (np. korsarze z Umbaru mogą rzucać płonącymi przedmiotami).

Zupełnie osobną grupę jednostek stanowią bohaterowie. Możliwość pokierowania wieloma postaciami z trylogii Tolkiena – Elrondem, Arweną, Gloinem, Boromirem, Aragornem czy Nazgulami – to niewątpliwie gratka dla fanów.

Czym się oni różnią od zwykłych wojaków? Przede wszystkim są znacznie silniejsi i posiadają wyjątkowe umiejętności. Poza tym nie można ich zabić na amen – **gdy któryś heros polegnie na polu walki, możesz go chwilę później przywrócić do życia w fortecy.** Bohaterowie zdobywają również doświadczenie, które „przechodzi" wraz z nimi do kolejnych misji.

Przy okazji bohaterów trzeba wspomnieć o kolejnym novum w Bitwie o Śródziemie II. Otóż **gra pozwala ci tworzyć własnych herosów zupełnie od podstaw i wykorzystywać ich później w luźnych potyczkach.** Tak jak w tradycyjnym erpegu, możesz wybrać klasę postaci, imię dla niej, zmienić ubranie i jego kolor, ustalić poziom poszczególnych cech, zdecydować się na kilka umiejętności, a później nawet zrobić fotkę w plenerze.

Elektronicy nieraz pokazywali, że znają się na nowinkach technicznych jak mało kto. Bitwa o Śródziemie II jest kolejnym na to dowodem. **Co tu dużo gadać – gra wygląda po prostu ślicznie!** Mapy w baśniowej kolorystyce, wykonane z pietyzmem i kapitalnie animowane modele jednostek, odpowiednio wykorzystane pixel shadery... To wszystko składa się na wspaniały obraz wirtualnego Śródziemia. Cieszy dbałość o szczegóły – budowle rozpadają się realistycznie, niemalże deska po desce, a żołnierze po spotkaniu z ogniem biegają w kółko, szukając ratunku. Miodzio...

Podobnie jest z udźwiękowieniem Bitwy o Śródziemie II. Rzadko w grach słyszy się tak dobrze nagrane kwestie mówione. Narrator oraz bohaterowie przemawiają wyraźnie, a ich kwestiom towarzyszy świetnie dobrany efekt echa. O muzyce nie ma się co rozpisywać, bo **chyba nie ma gracza, który nie słyszałby ścieżki dźwiękowej z filmowego „Władcy Pierścieni".** Jest świetna – tyle w tej kwestii.

W Bitwę o Śródziemie II powinni zagrać wszyscy wielbiciele gatunku oraz miłośnicy prozy Tolkiena. Wprawdzie gra nie jest ani trochę nowatorska, ale zachwyca kapitalnym wykonaniem praktycznie pod każdym względem. Po półgodzinie zabawy wciągniesz się na tyle, że do pudełka z grą zaczniesz mówić „My precioussss...".

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie II

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.bfme2.ea.com/

cena 159,00
Multiplayer: 2-8 graczy
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) solidna porcja rozrywki • sporo jednostek, budowli i bohaterów • tryb War of the Ring • kapitalna oprawa audiowizualna

(–) nic nowatorskiego • wysokie wymagania sprzętowe

Bitwa o Śródziemie II to RTS ze wszech miar wzorcowy. Brak tu innowacji, ale gra się naprawdę świetnie.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 6
OCENA 5

Autor: Roland

Czas na przesiadkę...

Pałą go, pałą!

Jakoś tak nudno, kiedy nie ma przeciwników...

Jacked

Jasne, można precyzyjnie operować gazem i z wyczuciem wchodzić w każdy wiraż, by wpaść na linię mety na pierwszym miejscu. Łatwiej jednak użyć gazrurki...

Studio Sproing Interactive zaserwowało mi prawdziwą przejażdżkę do przeszłości – **Jacked to tytuł niemal w 100% skopiowany ze stareńkiej gry Road Rash**, którą za małolata namiętnie katowałem na Amidze. Pomysł na wyścigi motocyklowe, w trakcie których bikerzy używają pięści i kopniaków, by przeszkodzić przeciwnikom, okazał się na tyle nośny, że w późniejszym czasie ukazało się kilka różnych, bazujących na nim produkcji. Ostatnia taka gra trafiła jednak na rynek dawno temu, powitałem więc Jacked ze szczerym bananem na pysku.

Chwilę później banana zastąpił jednak śledzik – **gra oferuje tylko dwa tryby rozgrywki (misje solo i multiplayer)**, a dla pojedynczego gracza przygotowano ledwie osiem lokacji z trzema wyścigami w każdej. Na przysłowiowego „upartego" **Jacked można przejść w czasie krótszym niż 3 godziny**, przy czym wcale nie wymaga to uporu, bowiem gra należy raczej do tych prostszych. Mało!

Programiści ze Sproing dużo bardziej wysilili łepetyny, wymyślając patenty na rozgrywkę, czyli różne rodzaje wyścigów. Wśród nich znalazły się pomysły standardowe, czyli zwykłe ściganie się na zamkniętym torze oraz jego wariacja polegająca na tym, że na każdym okrążeniu ostatni zawodnik odpada. Ale są tu też wyścigi wykorzystujące „bitewny" aspekt gry – np. Survival (musisz przejechać określony odcinek trasy, nie dając się zbesztać przeciwnikom) czy Time Assault (twoje zadanie to załatwienie jak największej liczby bikerów w limitowanym czasie).

Jacked to dobry kandydat na premierę w taniej serii któregoś z dystrybutorów lub... dodatek do pisma o grach.

Model jazdy wykorzystany w Jacked jest dość... dziwny. Od razu widać, co w nim nie hula, a jednak dobrze się z nim gra. Jego główna wada to amatorskie przedstawianie efektów kraks: np. **kiedy zaliczysz czołówkę z ciężarówką, jeśli tylko nie jechałeś zbyt szybko, zamiast zginąć pod kołami, po prostu staniesz w miejscu.** Uwagę zwraca również sztywność całej symulacji. Wszystko to, o dziwo, w samej grze nie przeszkadza, a kiedy już zrozumiesz, jak całość działa, nauczysz się jeździć tak, by słabości modelu jazdy wykorzystywać. Tylko **pierwszy kontakt z grą odrzuca, bo dostępna na początku lokacja jest brzydka, a i sam wyścig nieciekawy.**

Motocykle występujące w grze pozwalają na wykonywanie kilku trików – np. jazdy na tylnym kole (zwiększa efektywność nitro) czy też hamowania przez przeniesienie środka ciężkości do przodu (przydatne, gdy widzisz, że tuż przed tobą wybuchnie zaraz granat). To jednak dodatek mało istotny, dużo ważniejsza jest możliwość prowadzeni walki na motocyklach. Twój biker potrafi rozdzielać razy pięścią w obie strony, a kiedy znajdzie broń „ręczną" (gazrurka, pałka, paralizator), wymachuje także nią. **Na trasie znaleźć można też uzbrojenie bardziej hardkorowe – granaty, koktajle Mołotowa, shotguny.**

System walki jest zaskakująco rozbudowany. Gdy odpowiednio mocno uderzysz przeciwnika, traci on przytomność, możesz wtedy szybko zadać mu cios, który od razu kończy jego marne życie, albo... wskoczyć na jego motocykl. Taki los może spotkać również ciebie, chyba że zaraz po utracie przytomności zaczniesz szybko wciskać jeden z klawiszy. **Adrenalina skacze, kiedy w ten sposób ratujesz się przed śmiercią!**

Niestety Jacked traci sporo punktów ze względu na średniej jakości oprawę dźwiękową i graficzną – potężne silniki motocykli (nawet 1000cc) raczej bzyczą, niż warczą, lokacje zbudowane są z prostych obiektów, a nowych graficznych technologii nie widać, bo po prostu z nich nie skorzystano. Jedyny **plus tego rozwiązania to niskie wymagania sprzętowe.** Ostatecznie Jacked to bardzo dobry kandydat na premierę w taniej serii któregoś z dystrybutorów lub... pełną wersję dodawaną do pisma o grach.

Ghost Rider?

Powrót do przeszłości

Road Rash

To była gra – **Road Rash** łączył przemoc i wyścigi na długo wcześniej, nim zrobił to Carmageddon. Pierwotnie ukazał się na 16-bitowe konsole i Amigę, potem w różnych wersjach trafił także na inne platformy, w tym PC. U góry screen właśnie z tej wersji, słynnej ze względu na paskudną grafikę.

Jacked

Producent: Sproing Interactive
Dystrybutor PL: brak
http://www.xplosiv.net/
cena: ---
Multiplayer: tak
Gatunek: ścigałka/akcja
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: połączenie wyścigów motocyklowych z akcją • rozbudowany system walki

Minusy: oprawa graficzna • przeciętny model jazdy • króciutka!

Gra drugoligowa, ale niepozbawiona klimatu i grywalności. Jeśli kupisz ją za nieduże pieniądze, będziesz zadowolony!

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	3
OCENA	3+

Autor: Foch77

W pięknym kraju nad Wisłą wszyscy marzą o tym, by drogi były jak najlepsze. Tymczasem skubańce-Amerykańce jak gdyby nigdy nic wydają giery, w których im większe wertepy, tym lepiej.

Oto sporty ekstremalne – wyścigi crossowych motocykli z widoku „Helmet Cam".

SPH – Stowarzyszenie Przyjaciół Helikopterów – protestuje: śmigłowce są w grze, a nie ma ich w tytule!

MX vs. ATV Unleashed

Nigdy nie lubiłem facetów w lustrzankach.

Skandal? Oczywiście – ale to nie koniec. Nie dość, że robią takie gry, to jeszcze bazują one na autentycznych tzw. „sportach motorowych" (tfu!), uprawianych przez obywateli Ameryki rozpieszczonych gładkimi, ośmiopasmowymi autostradami. Jak spokojnie pisać o takiej grze w kraju, w którym najważniejszy trakt komunikacyjny, ten na trasie Warszawa-Toruń, pełen jest dziur i kolein?

OK, teraz na poważnie. MX vs. ATV Unleashed to druga gra o podobnej tematyce powstała na zlecenie koncernu THQ w Rainbow Studios. Wcześniejsze MX Unleashed pozwalały jedynie pościgać się crossowymi motocyklami. Część najnowsza idzie dalej – już **od początku możesz pojeździć motocyklami i quadami (czyli tytułowymi ATV), później zaś uzyskasz dostęp m.in. do wózków golfowych**, autek typu buggy, monster trucków, a nawet... helikopterów i samolotów. Bogaty wybór pojazdów, które możesz przetestować na trasie, to jeden z dwóch największych plusów gry.

Atut drugi to liczba dostępnych trybów i opcji z nimi związanych. Są tu mistrzostwa w paru wariantach, pojedyncze wyścigi rozgrywane na kilka różnych sposobów, dziesiątki torów do wyboru, a nawet edytor, dzięki któremu możesz stworzyć właściwie dowolny wyścig. Dwa główne rodzaje konkurencji to wyścigi i freestyle (tu liczą się wykonane w powietrzu sztuczki), ale poza nimi jest też kilka innych ciekawych pomysłów na rozgrywkę – np. Hill Climb, czyli wjazd pod bardzo stromą górkę. **Wśród trybów rozgrywki jest też jeden o nazwie Challenges, który stawia przed graczem różne wyzwania – np. każe ścigać się fruwającymi nad crossowymi torami helikopterami** – i to w nim właśnie będziesz korzystał z tych najbardziej nietypowych wehikułów.

Największa słabość grafiki polega na tym, że nie daje wrażenia ścigania się na oblepiającym wszystko błocku.

Model jazdy wykonano przyzwoicie, choć nie jest on za bardzo realistyczny. Pozwala na popełnianie błędów, które w prawdziwym życiu skończyłyby się wielokrotnym złamaniem kręgosłupa i paraliżem od pasa w dół. Tworzono go wyraźnie z myślą o jeździe tytułowymi motocyklami i quadami, co czuć, gdy prowadzisz inne pojazdy (ale nimi i tak jeździ się tu rzadko). **Najważniejsza rzecz, którą należy opanować, to balansowanie wagą ciała, które pozwala wybijać się na wybojach** – działa to tak, że przed skokiem dociskasz motocykl, a w momencie wyskoku „odpuszczasz". Dzięki temu możesz przeskakiwać pagórki, które inaczej by cię spowolniły, oszczędzasz cenne sekundy i wpadasz na metę na dobrej pozycji. To klucz do sukcesu.

Niestety, choć trybów, torów i pojazdów jest prawdziwe mnóstwo, a model jazdy udało się zaprogramować tak, by poprawnie oddawał warunki jazdy crossowymi wehikułami, **MX vs. ATV Unleashed nie jest produkcją, która mogłaby sprawić, że zapomnisz o całym świecie**, włącznie z babciną pomidorówką na obiad. Po prostu – podczas wyścigów brakuje emocji, walka na torze nie jest zacięta, a pojazdy nie prowadzą się na tyle dobrze, byś czerpał przyjemność z samej jazdy. Zabrakło szczypty programistycznej magii.

Ocenę gry obniża także oprawa graficzna, której największa słabość polega na tym, że nie daje ci wrażenia ścigania się na brudnym żwirze czy oblepiającym wszystko błocku. Niby coś tam leci spod kół, niby coś tam pryska, ale efekt jest mizerny. Nie tłumaczy tego nawet fakt, że gra powstała równolegle na konsole i PeCety – bo nawet z PS2 można wyciągnąć dużo więcej. MX vs. ATV Unleashed to średnia gra o ciekawej tematyce. Nie wiadomo jeszcze, czy trafi do Polski, ale jeśli do tego dojdzie, wyda ją współpracujący z THQ rodzimy CD Projekt. Oby w serii Fajna Cena, bo 49 złotych to maksimum za taką produkcję – a mówiąc szczerze, przydałaby się nawet większa rewelacja cenowa.



Kiedy skorzystałem z oferty, którą znalazłem w swoim e-mailu, mój maluch zmienił się nie do poznania...

MX vs. ATV Unleashed

Producent:	Dystrybutor PL:
Rainbow Studios	brak

http://mxvsatv.com/

cena: ---

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ duży wybór pojazdów • jeszcze większy wybór trybów • licencjonowana muzyka, m.in. Nickelback, Papa Roach i innych

– zabrakło magii – jeździ się fajnie, ale bez emocji • grafika nie pozwala „wczuć się" w temat

Ścigałka na poziomie „całkiem, całkiem", w którą można nawet popykać – pod warunkiem, że nie wydasz na nią zbyt dużo pieniędzy.

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	4-
DŹWIĘK	4+
OCENA	4-

Autor: Foch77

Shadowgrounds

Okazuje się, że w Finlandii wyrabia się nie tylko markowe wyskokowe trunki. Panowie z Frozenbyte uraczyli nas równie rozgrzewającą produkcją z gatunku akcji TPP.

Łza w oku mi się zakręciła, przyglądziłem z żalem resztki włosów koło uszu. Shadowgrounds przypomniało mi bowiem młodzieńcze lata oraz wspaniałą Amigę 500 z 20-megowym dyskiem twardym i rozszerzeniem pamięci do 1 MB. Na tym potężnym komputerze grałem całymi dniami w Alien Breed, gierkę, której Shadowgrounds wydaje się spadkobiercą. Cech wspólnych jest wiele, ale Shadowgrounds można właściwie bez problemu przyłożyć do przynajmniej kilku innych gier, bo historia bazuje na temacie już mocno wyeksploatowanym.

Wszystko zaczęło się od lądowania ziemskiej ekspedycji na Ganimedesie, satelicie Jowisza. Ludzie przez parę latek adaptowali księżyc do swoich potrzeb, tworzyli atmosferę i zakładali grządki marchewki. Ostatecznie sprowadzili kolonistów i założyli na Ganimedesie placówkę o dźwięcznej nazwie Nowa Atlantis. Sielanka została jednak brutalnie przerwana przez uderzenie meteorytu. Wraz z kosmicznym kawałkiem skały na satelicie Jowisza wylądowali Obcy. Dodajmy: bardzo nieżyczliwi Obcy.

Wartka akcja, ładna oprawa audiowizualna, niezłe efekty graficzne – Shadowgrounds obroni się samo.

Shadowgrounds klimatem zabawy w jakiś sposób przypomina mi pierwszego Postala. Historia jest dość rozbudowana (cały czas poznajesz kolejne elementy układanki, przeglądając zapiski pracowników stacji w terminalach komputerowych), ale poza zaznajamianiem się z historyjką w Shadowgrounds robisz tylko jedno – strzelasz!

Nietypowy, rzadko spotykany widok w rzucie izometrycznym w pierwszej chwili mi przeszkadzał, ale bardzo szybko się przyzwyczaiłem (tym bardziej że kamera działa znakomicie). Od razu trzeba powiedzieć, że Shadowgrounds wykonano bardzo rzetelnie. Lokacje są dopracowane i ładne, modele postaci – bez zarzutu. Podobnie jak w starym NOX, zachwycić może skrupulatność, z jaką dopieszczono szczegóły. Szkoda tylko, że nasz bohater może zbierać stosunkowo niewiele przedmiotów (magazynki, broń, apteczki i punkty ulepszeń).

Właściwie cała gra jest nieustającą walką z kosmitami. Inne zadania są potraktowane marginalnie. Co ciekawe, prosta konstrukcja gry i starożytny sposób prezentacji nie zmieniają faktu, że w Shadowgrounds stuka się bardzo dobrze. Gra wsysa, czas mija szybko i nie odniosłem wrażenia, że to były stracone godziny.

Przeciwnikami w grze są kosmici najróżniejszych rodzajów. Podobnie jak w Doomie, mamy tu bezmózgie monstra, ale są również wyposażone w broń laserową osobniki reprezentujące jakąś inteligencję. **AI w grze daje radę.** Wrogowie nie wbijają się bezmyślnie w ściany, ich ataki bywają dość zaskakujące (kiedy pojawia się alternatywna ścieżka, Obcy wykorzystują ją i zachodzą cię od tyłu).

Do wykańczania gości z kosmosu służy całkiem porządny arsenał pukawek. Karabin laserowy, broń elektryczna (spawarka), wyrzutnia rakiet, shotgun, karabin pulsacyjny – to część wyposażenia. Każda z broni może mieć alternatywny sposób strzelania, ale – uwaga! – trzeba go kupić. Do wyboru są zawsze trzy warianty działania broni (lub pocisków). Co ciekawe, upgrade można wycofać i zainwestować odzyskane punkty w inny rodzaj pocisków. Z amunicją bywa kiepsko, ale zawsze pozostaje pistolet, który ma jej nieskończoną liczbę.

Wartka akcja, ładna oprawa audiowizualna, niezłe efekty graficzne – Shadowgrounds obroni się samo. **Gdyby tylko gra miała zapis w dowolnym miejscu**, a nie wyłącznie na początku levelu, **nie musiałbym w ogóle marszczyć czoła.** A tak? Znowu muszę użyć wygładzającego kremu.

Wśród nocnej ciszy huk się rozchodzi, la, la, la!

A masz karnet na basen?! Nie? To spadaj!

Wolisz być grzanką czy tostem?

Shadowgrounds

Producent: Frozenbyte

Dystrybutor PL: brak

http://www.shadowgroundsgame.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/TPP

Wymagania: procesor 733 MHz, 128 MB RAM, grafika 128 MB

+ modyfikowalna broń • szczegółowa grafika • sporo efektów specjalnych • niezła muzyka • możliwość destrukcji otoczenia • realistyczna fizyka

– brak save'a w trakcie gry • brak stopniowania trudności • ustawienia graficzne poza grą • nieco za prosta • szkoda, że tylko akcja

Ta gierka nie jest wybitna, ale ma w sobie to nieuchwytne „coś". Gra się!

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Kwiaty na dzień kobiet?

Tak to drzewiej wyglądało – puste półki i smutna pani za ladą.

Zaraz, zaraz, jaki jest mój numer PIN?

Make money, money!

Po dwóch rozrywkowych dodatkach do The Sims 2 nadchodzi kolejny – tym razem wyjątkowo poważny. A to, co poważne, niestety, nie bawi już tak bardzo...

The Sims 2 – Własny Biznes

Koncern Electronic Arts zwykle dobrze pilnuje własnego biznesu – właściwie wszystkie dotychczasowe dodatki do The Sims, a potem do The Sims 2 wymyślono tak, by znalazły jak największą liczbę kupców. Tymczasem, jak na złość, właśnie przy add-onie, który koncentruje się wyłącznie na szukaniu klientów i zarabianiu pieniędzy, coś nie wyszło – **nie wróżę Własnemu Biznesowi takiej popularności, jaką zdobyło choćby Nocne Życie.**

Największy problem – i dlatego nic temu dodatkowi nie pomoże – leży w jego tematyce. Zarabianie pieniędzy jest, owszem, fajne, ale głównie dlatego, że można je potem wydać. I to lepiej naprawdę, a nie w wirtualnym świecie. Fakt, **Własny Biznes pozwala zdobyć spory kapitał, ale** po pierwsze robi się to bardzo mozolnie, po drugie zaś rozszerzenie **nie dodaje nic, na co zarobione simoleony można by wydać.**



Nawet w świecie The Sims sklepy są pilnowane przez kamerki przemysłowe.

Dzięki nowemu add-onowi zwiększa się liczba dostępnych simom pomysłów na zdobycie gotówki. Wciąż, tak jak do tej pory, mogą chodzić do swojej normalnej pracy – rozwijać się w charakterze np. kryminalisty czy medyka – **teraz jednak, zamiast pracować na innych, mogą też wziąć sprawy w swoje ręce.** Może to przybrać jedną z dwóch form: domowego, rodzinnego interesu lub profesjonalnej firmy. Do tego dochodzi jeszcze opcja handlu nieruchomościami – możesz kupować puste posesje, zwiększać ich atrakcyjność, a potem sprzedawać z zyskiem.

Najprościej działa domowy biznes. W trybie kupowania inwestujesz w jeden z biznesowych mebli (np. stół do układania kwiatów) i ustawiasz go przed domem. Potem musisz skorzystać z nowych opcji, jakie mebel taki daje (np. ułóż bukiet), i w ten sposób produkujesz swoje towary. Spacerujący ulicą przechodnie podchodzą do twojego straganu, kupują towar, a ty w ten sposób ciułasz grosz do grosza. **W ten sposób możesz sprzedawać kwiaty, małe roboty, ale również serwować kanapki własnej produkcji.**

Profesjonalny biznes to rzecz bardziej skomplikowana. Na początku musisz kupić posesję, urządzić lokal, zatrudnić ludzi. W takich miejscach albo sprzedajesz wyprodukowane przez siebie lub zamówione towary, albo pobierasz opłaty za czas korzystania ze znajdujących się na miejscu obiektów (jeśli np. prowadzisz kręgielnię). Ponieważ zarządzanie interesem to rzecz do tej pory w serii nieobecna, **dodano do gry nowe elementy interfejsu i okienka, które ułatwiają cały proces, ale sprawiają, że stare, dobre The Sims zaczynają wyglądać jak gra ekonomiczna.** To niekoniecznie musi spodobać się fanom.

W tle działa też cały, zaskakująco złożony, mechanizm odpowiadający za to, jak idzie biznes. **Klienci – czyli wszystkie simy, które zawitają do twojej firmy – otrzymują współczynnik lojalności.** Aby go utrzymać na wysokim poziomie, musisz sprawić, by konsument zaraz po wejściu do sklepu był dostrzeżony i odpowiednio obsłużony. To obowiązek twój albo zatrudnionego pracownika.

Również **twój sim dostaje nowe współczynniki, określające jego biznesowe umiejętności** – to siedem tzw. talentów, które rozwija się od poziomu brązowego do złotego, oraz szereg specjalnych zdolności (w wersji angielskiej noszą nazwę perków), które dodatkowo wpływają na sukces lub niepowodzenie interesu. Rozwiązania te pokazują, że **ekipa ze studia Maxis składa się z pomysłowych ludzi** – w tym przypadku to jednak przerost formy nad treścią. Jak na The Sims, gra przecież nie ekonomiczną, cały ten system jest po prostu zbyt złożony.

Największy problem – i dlatego nic temu dodatkowi nie pomoże – leży w jego tematyce.

Być może Własny Biznes nie trafił w moje oczekiwania dotyczące tego, co chciałbym zobaczyć w kolejnym dodatku do The Sims 2, ale myślę, że wielu graczy może odebrać go podobnie. **Panie Wright, prosimy o coś bardziej rozrywkowego – może powrót do The Sims: Wakacje?**

The Sims 2 Własny Biznes

Producent: Maxis
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.thesims.com/
cena 79,90
Multiplayer: nie
Gatunek: sim
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ rozbudowany system ekonomiczny...
– ...niestety aż za bardzo jak na potrzeby The Sims • dużo pracy – mało zabawy

Z trzech dotychczasowych dodatków do The Sims 2 ten jest zdecydowanie najsłabszy. Tylko dla największych fanów.

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4
OCENA	4-

Autor: Foch77

Lubisz zawrotną prędkość? Wymagających przeciwników? Wypasione fury? Tu tego nie znajdziesz...

Dla fanów wiejskiego tuningu...

...zbliżenie na smakowite detale.

Niewyraźny obraz? Nie pij!

To się nazywa gorąca bryka...

GTI RACING

Za model jazdy w GTI Racing odpowiedzialny jest Chrome Engine. Niestety, poza ładną nazwą za niewiele można go pochwalić. Auta prowadzą się bardzo nienaturalnie. **O ile na prostej nie ma problemów, tak podczas zakrętu, gdy tylko próbowałem kontrować kierownicę po nieudanym ślizgu, auto zawsze stawało w poprzek drogi.** Nie miało znaczenia, pod jakim kątem brałem łuk, czasami nawet nieistotne było, z jaką prędkością w niego wjeżdżałem. Gdy tylko odbijałem kierownicę, samochód momentalnie tracił przyczepność, zachowując się, jakby jechał po lodzie. A potem... przybijał się do bandy.

Wyobraź sobie inną sytuację. Masz do pokonania jeszcze tylko dwa zakręty – za nimi czeka cię meta. Wpadasz w poślizg, ale udaje ci się – niesamowite! – opanować auto, kiedy nagle przeciwnik lekko zahacza o twój kuper, w rezultacie czego uderzasz w barierkę. Auto momentalnie przytwierdza się do niej, stając w miejscu jak wryte. **Nie czuć uderzenia, tylko pięć iskier strzela w powietrze, a ty po prostu stoisz.** Jeżeli uda ci się przewidzieć taką sytuację chwilę wcześniej, możesz wcisnąć klawisz [R] odpowiedzialny za respawn – wtedy w ciągu 2 sekund znajdziesz się z powrotem na środku trasy, stracisz mniej czasu i nerwów. Mnie jednak nigdy się to nie udało.

Choć już samo przyklejanie się do band jest denerwujące, jeszcze bardziej wkurzał mnie brak jakiejkolwiek rywalizacji. **AI komputerowych kierowców jest bardzo niskie, do tego stopnia, że stanowią oni jedynie wizualny dodatek do gry.** Tylko na początku wyścigu uprawiają dziwną odmianę wrestlingu, chamsko spychając z drogi, ale potem zostają daleko w tyle, zamieniając cię w samotnego króla szos.

Ale co to za król, skoro jeździ takimi złomami? Nie oszukujmy się, volkswagen nigdy nie był wypasioną bryką. Nawet po tuningu wygląda przeciętnie. Gdzie mu choćby do poczciwego mustanga czy BMW z mordą rekina? A niestety w GTI Racing jeździć (celowo nie piszę „ścigać się", bo nie ma z kim) można tylko volkswagenami. GOLF 1, Beetle, G60 to niektóre z 15 dostępnych modeli. Wszystkie można w znacznym stopniu stuningować, ale niespecjalnie czuć różnicę podczas jazdy. **Trochę odpicowana fura z zewnątrz i nitro pod maską to dziś za mało, by podbić serca miłośników samochodówek.** Szczególnie jeżeli wszystkie auta bez wyjątku bujają się jak stara łajba na sztormowej fali.

Volkswagen nigdy nie był wypasioną bryką. Gdzie mu choćby do poczciwego mustanga czy BMW z mordą rekina?

Nie wiem, co te wychylenia na boki mają symulować, ale żadna fura nie chybocze się tak jak volkswageny z GTI Racing.

Trasy również nie pozwalają na wystawienie grze lepszej oceny. Nie dość, że są przydługie, to jeszcze pokręcone tak mocno, że trudno znaleźć miejsce, w którym bez przeszkód można by odpalić nitro. **Na prędkość i dynamikę jazdy negatywnie wpływa też wadliwe działanie automatycznej skrzyni biegów** – szczególnie podczas manewrów na zakręcie jej praca pozostawia wiele do życzenia. Bywa, że spadają dwa lub nawet trzy biegi, a zanim auto ponownie się rozpędzi, mijają wieki.

Graficznie GTI Racing także nie powala. **Wszystko wygląda sztucznie, „siakoś tak" bez życia.** Efektu nie poprawiają chmurki przetaczające się po niebie ani refleksy na masce. Również modele samochodów nie zachwycają. Programiści mogliby lepiej przyjrzeć się samochodom przeciwnika, które nawet nie udają, że jadą po nawierzchni. One suną, nie skręcając kołami podczas wyprzedzania na prostej. Bardzo to przeciętne.

Za to gra rozrywa głowę dźwiękami. Dosłownie! **W menu leci ostra siekanka rodem z ATARI**, bardzo słabej jakości. W trakcie wyścigu również plumkają wyjątkowo natrętne i pozbawione wdzięku dźwięki. **Można je wyłączyć, ale ambienty** – czyli odgłosy przyrody – **wcale nie są lepsze od reszty.**

Generalnie trochę idiotyczna ta gra. Przede wszystkim brakuje kogoś, z kim można rywalizować, tuning – na pozór rozbudowany – niewiele zmienia, trasy są nudne i często przekombinowane. Plusik należy się tylko za liczbę i urozmaicenie wyścigów. To za mało.



Córka młynarza była tak piękna, że lokalni młodzieńcy robili wszystko, by się przed nią popisać.

GTI Racing

Producent: Techland
Dystrybutor PL: Techland
http://www.techland.pl/

cena 79,00

Multiplayer: tak
Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) urozmaicone wyścigi i eventy • tuning • możliwość handlowania autami

(–) model jazdy • bujanie fury • nie dość, że są tu tylko volkswageny, to jeszcze jest ich tylko 15 • muza • ubogie trasy

Od wersji beta nie zmieniono nic, poza obniżeniem poziomu trudności. Błąd to straszliwy, bo już nawet nie ma się z kim ścigać.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3
OCENA 3-

Autor: Hedo

Kolejna wariacja na temat Silent Storm – dobrze, choć mogło być lepiej...

STRAŻ NOCNA

NOCHNOI DOZOR

„Straż Nocna" to film, który w Rosji był przebojem, jednak w świecie przeszedł bez echa. Czy podobnie będzie z grą na jego podstawie?

Nocny strażak



Twórcą świata Straży Nocnej jest Siergiej Łukjanienko. Urodził się 11 kwietnia 1968 roku w Kazachstanie, z zawodu jest psychiatrą, a z zamiłowania pisarzem fantasy i science fiction. Na podstawie jego książki („Nocny Patrol") w 2004 roku powstał film „Straż Nocna", który szybko uzyskał w Rosji status dzieła wszech czasów, a na tamtejszym box office pobił wszystkie hollywoodzkie produkcje. Zapowiedziane już są kolejne części filmu (docelowo trylogia) na podstawie następnych powieści Łukjanienki.

Odwieczna walka pomiędzy Dobrem a Złem to element często wykorzystywany w grach – można nawet powiedzieć, że nadużywany. W Straży Nocnej spór ten ponownie staje się podstawą fabuły, nie jest jednak tak „efekciarski" jak w innych produkcjach. To dlatego, że **strony Światła i Ciemności podpisały między sobą pakt o nieagresji.** Aby jego postanowienia nie były łamane, każda ze stron stworzyła specjalne oddziały – Straż Dzienną, pilnującą członków bractwa Światła, oraz Straż Nocną, kontrolującą poczynania tych ciemniejszych. Nad obiema strażami sprawuje pieczę trzecia siła – Inkwizycja.

W grze wcielisz się w Stasa, człowieka, który na chwilę przed dokonaniem morderstwa na zlecenie (próba przeciągnięcia go na stronę Ciemności) zostaje powstrzymany przez Olgę (agentkę Straży Nocnej). **Przez całą rozgrywkę** wraz z innymi agentami (do 2 w drużynie) **będziesz niwelował działania popleczników Ciemności.** W trakcie tych igraszek spotkasz nawet samego wielkiego mistrza mroku, Zavulona (nie mylić z Pavulonem) – wszystko to w niepowtarzalnej scenerii moskiewskich ulic.

Gracze, którzy zaliczyli poprzednią produkcję Nival Interactive – Hammer & Sickle – będą się tu czuć jak u siebie w domu.

Na początku jesteś zmuszony przejść samouczek, który ma na celu zarówno bezbolesne wprowadzenie cię w świat gry, jak i zaznajomienie z jej sterowaniem. Gracze, którzy „zaliczyli" Hammer & Sickle (poprzednia gra firmowana przez Nival Interactive), będą się tutaj czuć jak u siebie w domu. **Ten sam system sterowania, ten sam model walki – podobieństw jest naprawdę sporo.** Po tutorialu musisz określić klasę swojej postaci. Wybór nie jest duży – możesz stać się Shapeshifterem i siać postrach, przybierając zwierzęcą formę, Magiem, który będzie niszczył przeciwników potężnymi zaklęciami, albo Enchanterem, czyli przenośną kuźnią i apteką w jednym. Każda z klas wymaga innego podejścia do rozgrywki, co przedłuża żywotność Nocnej Straży.

Jeżeli już o klasach mowa, to należy również wspomnieć o umiejętnościach. W grze odnajdziesz ich około 70, a rozwija się je po prostu poprzez używanie – podobnie jak w serii Dungeon Siege. Warto również zaznaczyć, że współczynniki rosną tutaj dwupoziomowo, inaczej dla świata rzeczywistego, inaczej dla sfery zwanej **Twilight. Jest to rzeczywistość niewidzialna dla zwykłego śmiertelnika i właśnie w niej toczy się większość pojedynków.** Gdy postać „wchodzi" w Twilight, automatycznie rosną jej punkty akcji oraz współczynniki umiejętności.

W SN jest masa akcji i nie ma statycznych momentów, w których zastanawiasz się, co zrobić. **Fabuła jest prowadzona w sposób liniowy, także dialogi i eksploracja są ograniczone do minimum.** Brak możliwości wyboru drogi jest niezaprzeczalną wadą, ponieważ kolejne przechodzenie gry (mimo różnych klas postaci) nie jest już w stanie zapewnić równie dużej dawki rozrywki.

Graficznie Straż Nocna prezentuje się nieźle. **Hasa na tym samym silniczku co Hammer & Sickle, a co się z tym wiąże – model fizyczny stoi na dobrym poziomie.** Niestety nie wszystkie dobre rozwiązania z H&S zostały zachowane. Nie ma np. możliwości wpływania na wizerunek własnego bohatera. Irytował mnie także szczególny sposób przedstawiania postaci – wyolbrzymianie niektórych ich cech wyglądu.

Straż Nocna jest grą, która w umiejętny sposób wykorzystuje elementy filmu (świat + główne postacie). Szkoda tylko, że jej liniowość oraz brak trybu gry wieloosobowej w znaczący sposób obniżają grywalność.



Co? Zjadłeś cały Frolic? Dostanie ci się za to!

W wolnych chwilach lubimy pozbierać grzyby.



Straż Nocna

Producent: Nival Interactive

Dystrybutor PL: Techland

http://www.nival.com/nightwatch/

cena 79,90

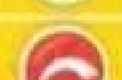
Multiplayer: nie

Gatunek: tactical RPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



klimat • fizyka • ciekawa fabuła



liniowość • przekłamania w grafice

Niektóre elementy można by inaczej rozwiązać (liniowość!), jednak mimo to warto zagrać.

GRYWALNOŚĆ 3+

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

OCENA 4-

Autor: Krzaq



Czy naprawdę tak wygląda praca członka elitarnej jednostki antyterrorystycznej?



To was oduczy kupować pirackie gry o antyterrorystach!

THE REGIMENT

CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM



Nie wysilaj się – i tak cię skujemy.



Komandos SAS w blasku reflektorów tuż po premierze gry.

The Regiment to strzelanka taktyczna osadzona w czasach współczesnych. **Scenariusz gry oparto na autentycznych misjach, w których udział brały brytyjskie oddziały SAS** – uważane za jedne z najlepszych jednostek antyterrorystycznych na świecie. To zapewnia grze spory realizm.

Początkowo liczba misji rozczarowuje. Z czasem przekonałem się jednak, że rozbudowany trening i cztery lokacje (podzielone na kilka etapów) wystarczają na długie godziny zabawy. **Przed każdą misją wysłuchasz krótkiej opowieści Maca – byłego żołnierza SAS**, który wspomina swoje przygody oraz straszy popsutymi zębami. Mówi m.in. o odbijaniu zakładników i „oczyszczaniu" farmy zajętej przez IRA – po każdej opowieści bierzesz udział w tym zadaniu, o którym była mowa.

Grę najlepiej rozpocząć od treningu. Przygotowano go na podstawie autentycznego programu szkolenia SAS w bazie Killing House w Anglii. Autentyczne jest również wyposażenie. **Każdy komandos twojej jednostki dysponuje nowoczesnym arsenałem**, w skład którego wchodzą: karabin MP5, pistolet, shotgun, granaty (zwykłe, gazowe i błyskowe) oraz nóż. Na składzie terrorystów znajdują się natomiast popularne „kałachy", uzi, różnego rodzaju pistolety oraz cekaemy, które po zabiciu wroga możesz podnosić i używać.

Podczas treningu – bardzo wciągającego, stanowiącego mocny element gry – uczysz się zasad postępowania na polu walki. **Profesjonalne wyszkolenie przydaje się podczas zadań, gdy kierujesz zespołem bojowym.** Każdy twój ruch jest punktowany. Aby uzyskać dostęp do kolejnych poziomów, musisz odznaczać się skutecznością na poziomie przynajmniej 75-80%. Ocena ta zależy głównie od szczegółów: skutecznego osłaniania członków drużyny, stosowania różnych taktyk wejścia do pomieszczeń, celności, a nawet wydawania okrzyku „Clear!" po zabezpieczeniu pomieszczenia (gdy terrorysta leży martwy lub zakuty w kajdanki). W The Regiment **nie wystarczy wymordować wszystkiego, co się rusza – trzeba stać się komandosem profesjonalistą.**

W czasie misji wydajesz podwładnym proste komendy, wciskając klawisz akcji. Możesz ich przywołać lub ustalić taktykę wejścia do pomieszczenia – na ekranie pojawia się wtedy koło z możliwościami (decydujesz, obracając rolką myszki). Niestety czasem ciężko sobie z tym szybko poradzić, a postać jest wtedy bezbronna i narażona na ogień wroga. To rozwiązanie miało ułatwić sterowanie, ale moim zdaniem **lepsze byłyby sprawdzone w innych grach klawisze komend.**

Trening przygotowano na podstawie autentycznego programu szkoleniowego jednostek SAS.

Inteligencja jednostek po prostu wymiata. AI żywo reaguje na wydarzenia – **koledzy z zespołu wypełniają polecenia i stosują zasady, których uczysz się podczas szkolenia**, a terroryści zaalarmowani strzałami potrafią przybiec z sąsiedniego pokoju lub zabarykadować się i czekać na szturm. Mogą też wycofać się lub poddać. Plus dla gry należy się także za to, że postaciom mogą „puścić nerwy" – wkurzony kolega z oddziału w porywie złości wpakuje magazynek w skutego terrorystę, a przestraszony zakładnik czasem zostawi na podłodze mokrą plamę.

Na pochwałę zasługuje także fizyka obiektów: kopnięta torba sunie po podłodze, kule przelatują przez drewniane drzwi, a trafiony kaloryfer syczy i bucha parą. **Wręcz rewelacyjny jest efekt oślepienia granatem błyskowym.** Gorzej z animacją jednostek. Członkowie zespołu poruszają się nienaturalnie, a zastrzeleni wrogowie potrafią przybrać pozę najlepszego radzieckiego akrobaty.

Wystrój poziomów nie zachwyca, ale też nie przeszkadza. Najczęściej nie ma czasu na jego podziwianie, a poza tym nie każda strzelanka (zwłaszcza taktyczna) musi mieć rewolucyjną grafikę. To nawet lepiej, że **Kuju dopracowało realizm rozgrywki, zamiast serwować masę graficznych fajerwerków.** Podobnie jest z odgłosami: są one bardzo realistyczne, muzyka zaś pojawia się tylko w menu.

The Regiment to spore zaskoczenie – polecam wszystkim miłośnikom taktycznych strzelanek, których zawiodła najnowsza odsłona Rainbow Six. Do tego regimentu naprawdę warto się zaciągnąć.



Pod naciskiem SAS terrorysta puścił farbę.

The Regiment

Producent: Kuju
Dystrybutor PL: brak

http://www.konami-regiment.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: taktyczny FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) wysoki realizm rozgrywki • trening • dynamiczna • wciąga

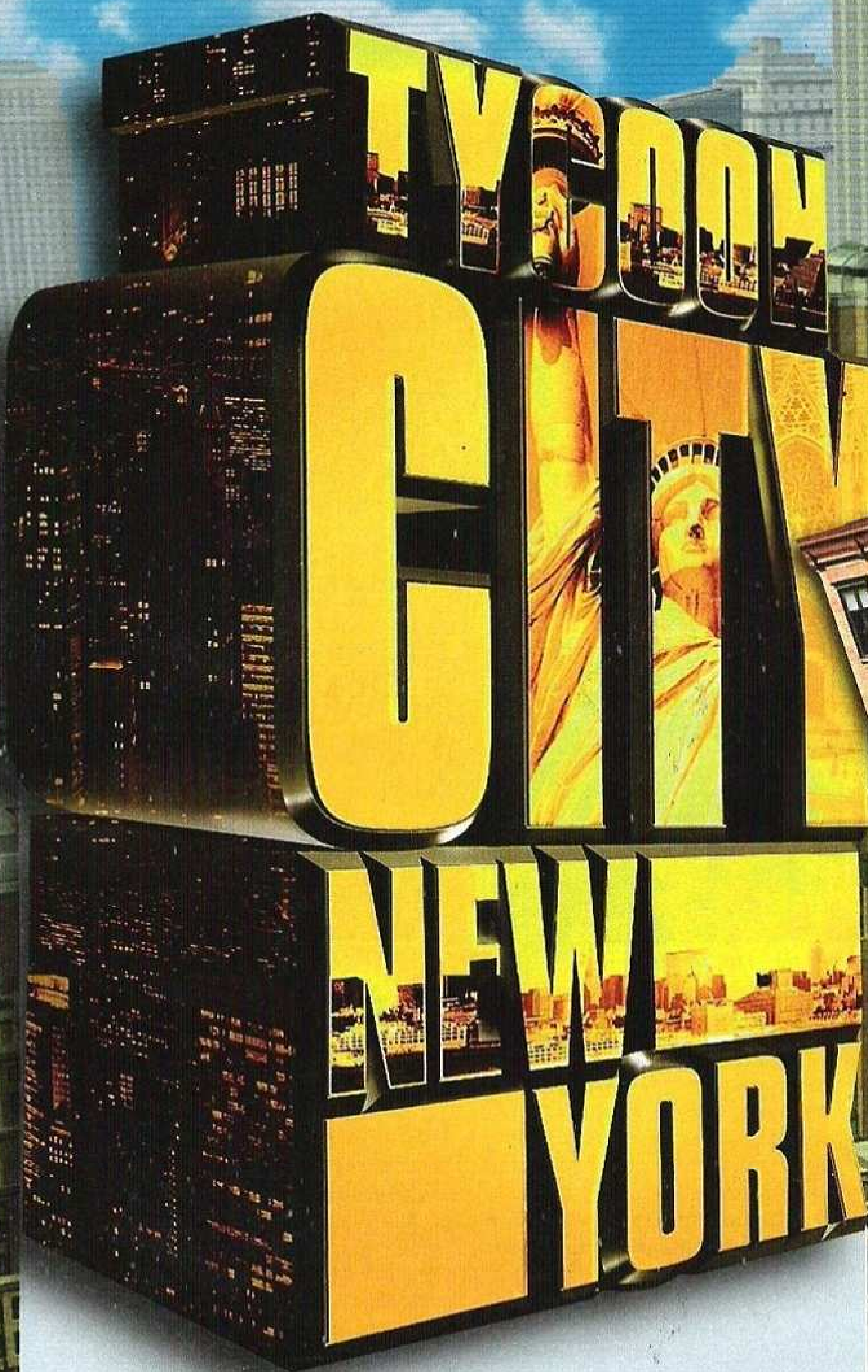
(–) trudna • brak opcji save w czasie misji • słaby rag-doll • zepsute zęby Maca

Wciągający i bardzo trudny symulator jednostek SAS. Tylko dla prawdziwych twardzieli! Gdzie jest polski dystrybutor?

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3
OCENA 4

Autor: martin

Chcesz mieć na własność Jabłuszko?




Tutaj powiesimy kwiatki, a tam postawimy parę doniczek. Pięknie!


Nie ma drogi, bo nie płacili podatków.


O proszę. Product placement pełną gębą.

Nowy Jork to miasto ogromnych możliwości. Jednak żeby utrzymać się na szczycie, musisz być bezwzględny i szybki w działaniu. Myślisz, że dasz radę?

Pamiętam czasy – nie tak dawno temu – kiedy tycoony wychodziły w liczbie minimum jednego na miesiąc. Prowadziło się w nich wszystko – pizzerię, więzienie, hipermarket, linię lotniczą, kolej. **Brakowało chyba jedynie symulacji fabryki tenisówek oraz producenta spławików kolorowych foliowanych.** W pewnym momencie takie gry ekonomiczne przestały się jednak ukazywać – pewnie dlatego, że gracze byli już nimi przesyceni. Od wielkiego tycoonowego boomu minął już jednak pewien czas, więc może spróbować ożywić gatunek?

Gdzie najlepiej zrobić biznes, jeśli nie w Nowym Jorku? To miasto wieżowców, Statuy Wolności i Wall Street. Metropolia zamieszkiwana przez wiele różnych narodowości. Wprost idealne miejsce do inwestowania i zarobienia ogromnych pieniędzy. Owo **miasto jest głównym bohaterem najnowszej gry studia Deep Red** – Tycoon City: New York. Zbudujesz w nim swoje imperium, zostawiając przy tym daleko w tyle na liście najbogatszych takie persony jak Rockefeller i Rothschild.

Jednak nie myśl sobie, że od razu całe Big Apple stanie przed tobą otworem. **Na dobry początek zajmiesz się rozwijaniem Greenwich Village – części miasta zamieszkałej przez młodzież i artystów**, która jest dobrym gruntem na rozkręcenie interesu. Z czasem przyjdzie kolej na 11 innych dzielnic, w tym Chinatown, Little Italy, Liberty Island oraz SoHo.

Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się z tutorialem, który prowadzony jest przez mieszkańca Nowego Jorku – Tony'ego. Dzięki niemu dowiesz się, jak rozpoznawać biznes, który przyniesie największe zyski, oraz jak sprawić, by twoi klienci chodzili z wiecznymi „bananami" na twarzach. Sam system oceny opłacalności inwestycji jest prosty. Wybierasz miejsce na postawienie budynku i patrzysz, jak oddziałuje on na otoczenie – jest to oznaczone różnymi kolorami. Im bardziej zielono jest dookoła, tym większe będzie zadowolenie mieszkańców, a wiąże się ono ze spełnianiem ich potrzeb. Jakie są one dokładnie, możesz też sprawdzić, klikając na budynki mieszkalne – wtedy na ekranie pojawi się konkretna informacja o tym, czego brakuje w danej okolicy.

Nie wszystko jednak będzie takie łatwe. Prócz ciebie miastem zainteresowało się

Tycoon City: New York stanowi udany powrót tego trochę zapomnianego przez twórców gatunku.

też wielu innych inwestorów. W związku z tym będziesz musiał walczyć o miejsca pod budowę sklepów, kin itp. **Cały czas musisz też mieć się na baczności, ponieważ rywale potrafią otwierać lokale konkurencyjne**, co w znaczny sposób obniża twoje dochody. Wtedy najlepszym sposobem jest wykupienie konkurencyjnego przybytku i znisz-



Szczęśliwego Roku Smoka!



Big city lights. Na na na na...

czenie go, jednak do tego potrzebne są fundusze. Tak kółko się zamyka...

Każdy z postawionych przez ciebie budynków możesz dodatkowo rozwinąć – np. zwiększyć jego zasięg oddziaływania bądź po prostu upiększyć roślinkami. Na ten użytek przeznaczane są tzw. upgrade points. Występują one zarówno w lokalnej, jak i w globalnej odmianie: te pierwsze przypisane są do budynku i określają, ile ulepszeń możesz upchnąć w danym lokalu; te drugie odpowiadają za całe miasto. Pomiędzy rodzajami punktów występuje zależność – to, co wydajesz lokalnie, jest odejmowane od puli globalnej. Proste? Proste.

Punkty przeznaczane na ulepszenia dostajesz, wykonując stawiane przed tobą cele. Nowe wyzwania otrzymujesz wraz z przejściem do każdej następnej dzielnicy. Przed większymi zadaniami oglądasz krótkie filmiki, które po części nakreślają, na czym będą polegać misje. Na przykład: przed tym, jak będziesz poproszony o rozbudowanie dzielnicy studenckiej, zobaczysz parę studentów zastanawiających się, co zrobić z wieczorem. **Każdy z tych animowanych przerywników okraszony jest pokaźną dawką humoru.**

Oprócz punktów służących do ulepszania lokali dostajesz również takie do tworzenia znanych i lubianych elementów panoramy Nowego Jorku. **Będziesz mógł zbudować między innymi Statuę Wolności, budynek giełdy na Wall Street czy też kościół św. Patryka w China Town.**

New York, New York

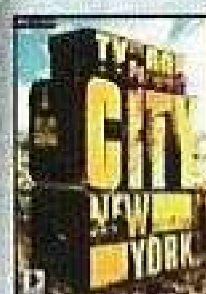
Nowy Jork jest najbardziej zaludnioną metropolią w Stanach Zjednoczonych oraz globalnym centrum finansów, polityki i rozrywki. Na powierzchni 830 km² mieszka 8,2 miliona osób. Nowy Jork przyciąga wielkie rzesze imigrantów ze 180 krajów, jak również ludzi z samych Stanów. Zakładający miasto w 1613 roku Holendrzy nazwali je Nowym Amsterdamem. Dopiero 50 lat później, gdy przejęli je Brytyjczycy, zostało przemianowane na Nowy Jork.

Graficznie Tycoon City wygląda nieźle. **Wyrazy uznania należą się twórcom za opracowanie silniczka pozwalającego na wyświetlanie naraz bardzo dużej liczby mieszkańców** (szczegółowych!) – i to bez zauważalnej czkawki. Ciekawą cechą gry jest możliwość wykorzystania własnego zdjęcia i późniejszego eksponowania go na billboardach w całym mieście. **Grafika stoi na wysokim poziomie, ma tylko drobne techniczne niedociągnięcia – np. gdy zaczyna się noc, światła czasami lubią „przechodzić" przez ściany budynków.** To jednak błąd z rodzaju tych, które na pewno poprawi prędzej lub później stosowny patch.

Strona dźwiękowa gry jest dużo gorsza. Fakt, odgłosy miasta są wykonane dobrze: trąbienie samochodów stojących w korkach, muzyka grająca w sklepach, przechodnie wygłaszający opinie o miejscach, w których byli. Do tego przyczepić się nie można. **Wadą jest brak utworów muzycznych, które to mogłyby umilać tworzenie wielkiej metropolii.** Niby coś tam gra – np. w czasie szczególnych wydarzeń, jak koncert (wtedy muzykę słychać w całym mieście), ale ogólnie masz wrażenie, że podczas zabawy towarzyszą ci tylko klaksony yellow cabów i okrzyki przechodniów...

Tycoon City: New York stanowi udany powrót tego trochę zapomnianego gatunku. Świetnie się bawiłem, budując od podstaw swoje imperium. Dawka humoru zaimplementowana przez ludzi z Deep Red pozwoliła na przedstawienie „biznesowego wyścigu szczurów" na wesoło – to trzeba docenić. **Jeżeli kiedykolwiek chciałeś mieć Duże Jabłuszko na własność, to TC: NY jest grą dla ciebie.**

Autor: Krzaq



Tycoon City: New York

Producent: Deep Red
Dystrybutor PL: Atori

http://www.atari.com/tycooncity/

cena 99,90

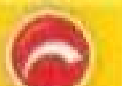
Multiplayer: nie

Gatunek: tycoon

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



klimat wielkiej metropolii • humor • twoje własne Big Apple



czasami przekłamania w grafice • brak utworów umilających budowanie

Udany powrót tycoonów na rynek. Gra się przyjemnie, w dużej mierze dzięki zaaplikowanej przez twórców sporej dawce humoru.

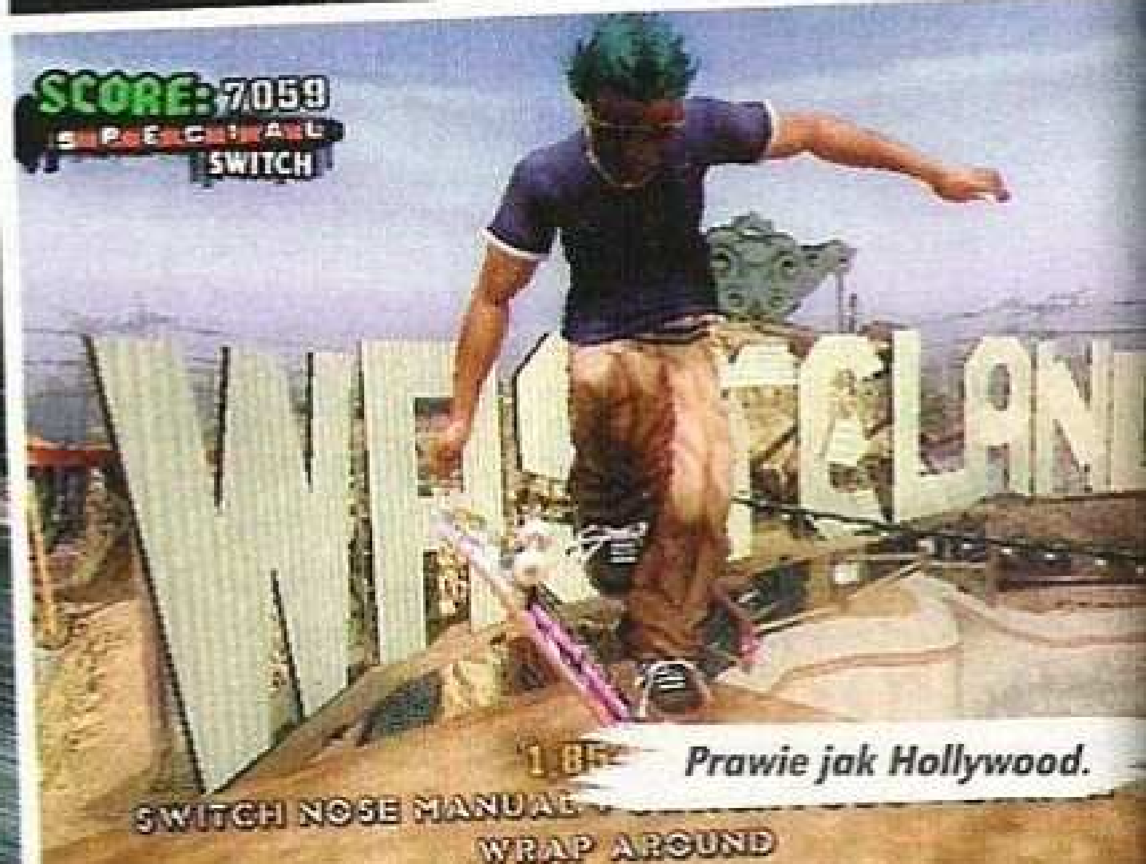
GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 2+
OCENA 4-



Wbrew tytułowi akcja siódmej gry z Tonym Hawkiem nie rozgrywa się na jałowym Amerykańskim Pustkowiu. Choć może Los Angeles to jednak takie właśnie miejsce...



Będą śpiewali: „Panie szofer, gazu!"



Prawie jak Hollywood.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Pierwsza część Tony'ego Hawka, z którą miałem do czynienia, to THPS2 – gierka wciągnęła mnie niesamowicie i długie godziny spędziłem w redakcji, próbując wykonać coraz to bardziej karkołomne triki. Po kolei wypełniałem zadania stawiane przez autorów – początkowo zdające się niemożliwe do wykonania. Grając w THAW, poczułem to samo, a nawet trochę więcej.

Dynamiczne, pomysłowo przygotowane intro całkiem dobrze wprowadza w klimat. Na tyle dobrze, że gdy dotarłem do głównego menu, nie zastanawiałem się wiele, wybrałem pierwszy z dostępnych trybów rozgrywki i ruszyłem do boju.

Pierwszy z dostępnych trybów to kariera. Grający w poprzednie części wiedzą, o co tu chodzi. Gra opowiada pewną historyjkę, a żeby akcja mogła się rozwijać, potrzebna jest interwencja gracza. Raz trzeba wykonać jakiś trik w określonym miejscu (najczęściej), a raz pobić na punkty innego skatera. W zasadzie gra się całkiem miło, jeśli pominąć fakt, że **tryb ten jest okrutnie liniowy.** Nie ma co jednak się czepiać, wydaje mi się, że w zamyśle autorów tryb przygodowy miał być tylko czymś w rodzaju tutoriala – powinien nauczyć gracza różnych trików i przyzwyczaić do dość skomplikowanego sterowania zawodnikiem.

Mam wrażenie, że gracze mający większe doświadczenie w serii przejdą całe story w parę chwil. Mimo tego zabawa była przednia, teren, na którym rozgrywa się akcja, jest naprawdę ogromny (zdecydowanie większy niż w poprzednich częściach) i w zasadzie rozrywkę zapewnia samo jeżdżenie i szukanie ciekawych miejscówek do wykonywania trików. A że do tego gra chce od ciebie jeszcze paru rzeczy – wspaniale.

Kariera – lub też tryb przygodowy, jak pozwoliłem go sobie nazwać – w pewnym sensie przypomina wielki przebój ostatnich lat: serię GTA. Po pierwsze, już na samym początku musisz przebrać swojego bohatera, wybrać się z nim do fryzjera, słowem: sprawić, żeby wyglądał jak człowiek. **Wybór fryzur i ciuchów jest całkiem spory**, można je w ograniczonym stopniu modyfikować, ale prawdę mówiąc, pozostaje uczucie niedosytu. Innym podobieństwem jest radyjko, którego słuchasz, biegając i jeżdżąc po mieście. Klimat bardzo podobny do tego z GTA, a wśród prowadzących audycje możesz usłyszeć nawet samego Tony'ego Hawka.

Tryb kariery uzupełniono o kilka szczegółów, które na pewno spodobają się graczom. Pierwszym i chyba najbardziej wartym wspomnienia jest **udostępnienie pojazdu mającego tylko dwa kółka – mowa o BMX-ie.** Dzięki wykonywaniu ewolucji na rowerze nie tylko odpoczniesz od jazdy na desce, ale i zarobisz pieniądze, które następnie wydasz w sklepach, u fryzjera albo np. na budowę własnego skate parku.

Tony Hawk

Urodzony w 1968 roku, **najbardziej znany (po części dzięki gierkom) skater świata.** Przez wielu uznawany za najbardziej wpływowego popularyzatora tego sportu i twórcę masy niesamowitych trików. Rzeczy, które innym wydawały się niemożliwe do wykonania, Tony po wielu wysiłkach zrobił – na przykład 900, czyli dwa i pół obrotu dookoła własnej osi. Słowem: człowiek, któremu należy się szacunek.



Zainteresowanym polecam stronę http://www.tonyhawk.com/ – fura zdjęć, filmów i innych atrakcji, można się zatrzymać na dłuższy czas.


Prawdziwe oblicze Wasteland: prostytutki i menele.

Piękne twarze

Patrząc na osobników w grze, można by pomyśleć, że mieszkający w Kalifornii faceci to same bambry i zabijaki, nikogo, kto wygląda „normalnie", nie uświadczysz. Spójrz na te mordy:

Jack – 3 lata w zawieszeniu za kradzież kota

Ron – poszukiwany przez policję i FBI za przemyt jabłek na Kamczatkę

Jerry – podobno podprowadził rower samemu Drożdżowi Dabliu!

Warto też wspomnieć o trzecim, poza rowerkiem i deską, sposobie poruszania się po mieście. Oglądaliście „Yamakasi"? To właśnie o tym mowa, na własnych nogach, z pomocą samych kończyn nasz bohater będzie śmigał po mieście i wykonywał ewolucje, które normalnemu człowiekowi wydają się niemożliwe. **A przecież o to we wszystkich sportach ekstremalnych chodzi – żeby osiągnąć to, co nieosiągalne.**

Wybierając klasyczny tryb rozgrywki, podejmiesz się wyzwania znanego już z pierwszych części Tony'ego – w kilku kolejnych „miejscówkach" będziesz wykonywać zadania stawiane przez autorów. Ich ukończenie odblokowuje dostęp do kolejnych etapów. **Warto wspomnieć, że poziomy przygotowane na potrzeby THAW są bazowane na lokacjach znanych z poprzednich części gier** – nie są identyczne, ale moim zdaniem to zaleta, ile można jeździć z zamkniętymi oczami, znając rozmieszczenie wszystkich ramp i poręczy na pamięć?



Tak więc zmieniły się nieznacznie poziomy, **zadania stawiane przed graczem pozostały w zasadzie takie same.** Wykonać jakąś ewolucję, zebrać literki S-K-A-T-E, wyciągnąć odpowiednio długie kombo. Wszystko to już znamy i prawdę mówiąc, cieszę się, że autorzy nie udziwnili jakoś specjalnie tego trybu. Nawet ja, niemający przez chwilę kontaktu z Tonym, poczułem się jak ryba w wodzie i tak naprawdę dopiero w tym trybie przypomniałem sobie, jak się jeździ. Niestety, dostępnych poziomów jest tylko kilka i znów ci, którzy palce połamali na serii TH, mogą nie znaleźć tyle zabawy, ile by oczekiwali.

Dla tych właśnie graczy **przygotowano tryb „konstrukcyjny", pozwalający m.in. na utworzenie własnego skate parku.** Możesz je wykorzystać w trybie swobodnej rozgrywki. Wybierasz miejscówkę, zawodnika i ruszasz do boju, bijesz kolejne rekordy, trenujesz, trenujesz i jeszcze raz trenujesz.

Komputer podłączony do telewizora, paru kumpli i wygodne siedzenia – wtedy THAW potrafi naprawdę pokazać pazury.

Trening jest rzeczą niezbędną, jeśli w ostatnim z dostępnych, sieciowym trybie rozgrywki nie chcesz doznać upokorzenia. Podejmując wyzwanie za pośrednictwem Internetu, spotkasz naprawdę twardych zawodników i dokopanie im może być nie lada wyzwaniem. Ale to właśnie dzięki rozgrywce sieciowej Tony Hawk's American Wasteland nie jest grą, która się szybko znudzi – partnerów do zabawy na pewno długo nie zabraknie.

Pisząc o grze z serii Tony Hawk, nie można zapomnieć o udźwiękowieniu. Nie chodzi oczywiście o głosy bohaterów, terkot kółek na kostce brukowej czy odgłos ciała walącego się na beton po nieudanym triku. Mowa o soundtracku, który zawsze był mocnym punktem serii. **Tym razem twórcy postawili na muzykę dość ciężką, ale dynamiczną i żwawą** – w sam raz do deskowych ewolucji. Już w intro powita cię kawałek „California Über Alles", a dalej jest tylko lepiej. W sumie w grze usłyszysz ponad pięćdziesiąt kawałków znanych i mniej znanych wykonawców – każdy z nich idealnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie.

Mniej entuzjazmu wzbudza oprawa wideo. W dobie naprawdę wydajnych i wodotryskowych kart graficznych autorzy postawili na prostotę – przeniesioną z konsol. Fakt, gra działa dobrze i na słabszym sprzęcie, ale – na Boga! – dlaczego posiadacze lepszych maszyn nie mogą zwiększyć rozdzielczości tekstur, dlaczego nie można było użyć więcej shaderów, tak żeby gierka nie odstawała od innych powstających w tym samym czasie? Nie mam pojęcia i **mimo że to, co widać na ekranie, prezentuje się nie najgorzej, to delikatnie mówiąc, trąci myszką.**

Rzecz ostatnia – bez gamepada raczej nie podchodź do rozgrywki. Najlepiej zresztą mieć pada, komputer podłączony do telewizora, paru kumpli i wygodne siedzenia. Wtedy **THAW potrafi naprawdę pokazać pazury. Może nie tak ostre jak w pierwszych częściach serii**, ale i tak jest pozycją ciekawą, a dla skaterów znów obowiązkową. Okazuje się, że nawet na pustkowiu znaleźć można solidną porcję adrenaliny.



Tryb bonusowy dla twojej młodszej siostry: odpicuj swojego skatera!



Świat stanął na głowie, la, la, la...



Wujek Sam chce ciebie!



Tony Hawk's American Wasteland

Producent: Neversoft
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.th-american-wasteland.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak
Gatunek: zręcznościówka

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) rowerek i parkour • tryb klasyczny • muzyka • tryb przygodowy wzorowany na GTA...

(−) ...szkoda tylko, że taki krótki • grafika odstająca od dzisiejszych standardów • dla wyjadaczy zbyt prosta

Dla każdego fana deskorolki to pozycja obowiązkowa. Dla luźno zainteresowanych tematem – okazja do zwiedzenia LA.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 5
OCENA 4+

Autor: Yasiu

Taka tam kreatura...

Creature Conflict: The Clan Wars

Kopiowanie dobrych pomysłów nie jest niczym nowym. Cykl gier Worms jest genialny w swojej prostocie – dlaczego więc nie doczekał się godnych naśladowców?

Jak dorosnę, zostanę King Kongiem.

Szakal na celowniku? To nie jest jego dzień.

Wilczku, wilczku... Sprawdź, czy woda nie jest za zimna. Nie chcę przeziębić raciczek.

Grafa jest tu lepsza niż w Wormsach... Tylko grafa.

Jaki ten świat mały...

Tym bardziej że dzieło programistów Team17 samo też nie było niczym nowym, a tylko twórczym rozwinięciem starej gry Scorched Earth. **Creature Conflict staje w szranki z trójwymiarowymi odsłonami znanych wszystkim Robali.** Z pojedynku tego wychodzi niestety na tarczy, ze zwichniętą raciczką i obitym ryjkiem – choć trzeba mu przyznać, że walczył dzielnie. Podstawowy błąd jednak pojawił się w założeniach: jeśli już tworzy się klon znanej gry, to niech przynajmniej ma on wszystko to co oryginał.

Niestety, gra Mithis Games najwyraźniej miała być czymś ambitniejszym, co daje taki efekt, że **nie ma w niej wszystkich dopracowywanych przez lata elementów z Wormsów, a wprowadzone nowości są właściwie niewiele warte.** Największa różnica jest taka, że głównym trybem dla pojedynczego gracza jest kampania, rozbudowana bardziej niż analogiczny tryb w Robalach. Brniesz w niej przez kolejne misje, wykonując zlecone zadania, co więcej – nie zabraknie tu nawet finałowego bossa!

Do wyboru masz cztery drużyny, wszystkie złożone ze zwierząt. Różnice między nimi są znaczące, każda dysponuje nieco innym uzbrojeniem i prezentuje inną taktykę. **Każdy klan ma swoją kampanię składającą się z 16 misji.** Wszystko fajnie, ale granie w samotności w Creature Conflict jest równie fascynujące co sprzątanie pokoju – a przy tym zdecydowanie mniej pożyteczne.

Wszystko fajnie, ale granie w samotności w Creature Conflict jest równie fascynujące co sprzątanie pokoju.

Prawdziwa zabawa zaczyna się oczywiście w trybie skirmish lub w sieci. Tu, wzorem Wormsów, można skonfigurować większość elementów rozgrywki. Począwszy od czasu przeznaczonego na turę, poprzez liczbę spadających z nieba bonusów, aż po wygląd lokacji, na której toczyć się będzie potyczka. Poziomy w Creature Conflict są dość nieszablonowe. Akcja dzieje się na małych planetach, które można obejść wokoło w ciągu jakichś dwóch minut.

Autorzy są dumni z systemu fizycznego zastosowanego w grze – całkiem niesłusznie. Np. gdy strzelasz z shotguna, twoja postać jest pchana do tyłu siłą odrzutu (czyli prawidłowo), za to przeciwnik wzbija się bezsensownie w powietrze, po czym ląduje bardzo blisko starego miejsca. Korzystając z podstawowej, nielimitowanej broni, nie sposób też wrzucić wroga do lawy (jeśli na planszy jest woda, spychanie do niej nie ma sensu – większość kreatur potrafi pływać). Okładanie wroga toporem albo gazetą wpływa tylko na jego stan zdrowia, nie zaś na położenie. Betonowe buty mają, czy co?!

Gra oferuje cztery tryby zabawy w skirmish: Totem Tag (połączenie capture the flag z king of the hill), Hill Mastery (dostajesz punkty za kontrolowanie kluczowych punktów planszy), Pillage (musisz zbierać jak najwięcej złota) oraz wreszcie Wipeout (najzwyklejszy deathmatch). Do tego dochodzą jeszcze opcje dodatkowe – możesz zabronić postaciom się poruszać, zezwolić na kilka strzałów podczas jednej tury itp. Krótko mówiąc: **nie ma tu nic, czego byśmy już wcześniej nie widzieli w Wormsach. Tyle że tam bajerów było więcej i... lepiej.**

Pewną odmianę w stosunku do gry Team17 widać w stylu grafiki. Creature Conflict bardzo obficie korzysta z pixel shaderów i rzeczywiście wygląda jak kreskówka. W przeciwieństwie do radosnych i bardzo kolorowych Wormsów, gra Mithis Games poprzez używanie ciemniejszych, nieco bardziej „zabrudzonych" barw sprawia wrażenie posępniejszej. I taka też jest cała zabawa...

Kłamstewwwko

W często zadawanych pytaniach (FAQ) ze strony głównej gry szczególnie przypadło mi do gustu jedno: „co było inspiracją dla tworzenia Creature Conflict: The Clan Wars?" W odpowiedzi pada nawiązanie do prozy Douglasa Adamsa („Autostopem przez galaktykę"), tytuł filmu „Epoka Lodowcowa", jakieś banały i... tyle. Panowie z Team17: jest proces do wygrania!

Creature Conflict: The Clan Wars

Producent: Mithis Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.creatureconflict.net/

cena ---
Multiplayer: tak
Gatunek: akcja
Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K/XP

+ niezła dla kilku graczy przed jednym kompem
+ ciekawy pomysł z planszami-planetami

– daje dużo mniejszą frajdę niż Wormsy
– niezbyt wygodne sterowanie

Klon Wormsów – niestety gorszy od oryginału, choć jednocześnie mający jakieś ambicje.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3+
OCENA 3

Autor: Che Collada

Miłe zaskoczenie za niską cenę.

Jak widać, demokracja na Ziemi przetrwała.

Nowoczesny garniak prosto od Bossa.

SPACE RANGERS 2 REBELIA

Jeśli szukasz dobrej rozrywki za grosze, ta gra jest właśnie dla ciebie.

Space Rangers 2 to kolejny tytuł, który trafia do serii Rewolucja Cenowa za pośrednictwem Cenegi. **Kosztuje tylko 30 złotych.** Jak się okazuje, **nawet za tak śmieszną kwotę można zafundować sobie zabawę na długie wieczory.**

Gra przenosi cię do roku 3300. Pięć wolnych ras po zakończeniu wojny z Klissanami ponownie może cieszyć się pokojem. W wydaleniu wrogiej nacji spory udział miała grupa pilotów znana jako Space Rangers. Teraz jednak panów tych czeka kolejne wyzwanie, ponieważ w otchłaniach kosmosu rodzi się nowe niebezpieczeństwo – inteligentne roboty zwane Dominatorami.

Wcielasz się w rekruta Space Rangers. Zabawę zaczynasz od stworzenia postaci. Wybierasz między pięcioma rasami oraz pięcioma profesjami. Podnosisz także o jeden stopień dowolne dwie z sześciu zdolności. Ponadto możesz wybrać dwie części, które chcesz mieć na pokładzie swojego statku już na początku zabawy. Do wyboru masz cztery poziomy trudności, możesz też stworzyć własny, zmieniając kilkanaście różnych opcji.

Gra z początku wydaje się skomplikowana – stąd ta wyliczanka powyżej – **toteż warto poświęcić kilkanaście minut na samouczek.** Kiedy będziesz gotowy, rozpoczniesz właściwą rozgrywkę. A na czym ona polega? Hm, to już zależy od ciebie. Możesz tu robić,

Połączenie kilku gatunków – gry handlowej, RTS-a, RPG-a i zręcznościówki – wyszło ze wszech miar udanie.

co ci się żywnie podoba – wykonywać misje, handlować, polować na piratów albo nawet dołączyć do nich i okradać statki transportowe obładowane drogocennym ładunkiem.

Niemniej jednak **twoim głównym zajęciem w Space Rangers 2 jest latanie od planety do planety i wykonywanie powierzanych ci zadań.** Polegają one na przetransportowaniu ważnego przedmiotu do innego układu, eskortowaniu statku handlowego czy utarciu dzioba niebezpiecznemu piratowi. Pomocny przy realizowaniu zleceń jest system informacyjny, w którym możesz przeczytać najnowsze galaktyczne wiadomości albo wyszukać dane na interesujący cię temat.

Niektóre **questy potraktowano z humorem – w jednym z nich jest mowa o groźnym wirusie o swojsko brzmiącej nazwie Łindołs** oraz o niemogących go zwalczyć programach antywirusowych – Linuksie i Uniksie. Za wykonane zadania otrzymujesz punkty doświadczenia (na rozwój umiejętności) oraz gotówkę. Często zleceniodawcy obdarowują cię także honorowymi odznaczeniami czy częściami do statku.

Równie dobrym sposobem na zarobienie grosza jest handel. Istnieje kilka rodzajów towarów, a ich ceny w poszczególnych układach bardzo się od siebie różnią. Nieraz dostajesz cynk, że któraś planeta tanio sprzedaje np. alkohol, za to na innej jest on bardzo potrzebny. Za zarobione pieniądze możesz kupić mnóstwo interesujących rzeczy, takich jak stery, mapy galaktyczne i – przede wszystkim – lepsze części do statku.

Kiedy uzbroisz swoją maszynę, nie będziesz już musiał się obawiać pierwszego lepszego przeciwnika. Bitwy kosmiczne rozgrywane są w turach, a twoja rola polega właściwie tylko na wybraniu broni, z której chcesz skorzystać, i wskazaniu celu – reszta zależy już od statystyk i szczęścia.

Przyjemną odmianą od bitew kosmicznych są starcia na powierzchniach planet. Otrzymujesz bazę i musisz oczyścić mapę z przeciwników. Wykorzystujesz do tego roboty, które produkujesz w fabryce. Ciekawa jest możliwość własnoręcznego ich składania z wybranych części. Spotykasz się tu także z elementem zręcznościowym, gdyż możesz przejąć kontrolę nad dowolnym robotem i pokierować nim jak w zwyczajnej grze akcji.

W Space Rangers 2 **nie ujrzysz graficznych wodotrysków.** Wręcz przeciwnie, grafika jest przeciętna. Zadbana, ale uboga i po prostu niedzisiejsza. Lepsze jest udźwiękowienie – muzyka odpowiada kosmicznemu klimatowi, zaś do nielicznych kwestii mówionych – przetłumaczonych razem z tekstem przez Cenegę – nie sposób się przyczepić.

Space Rangers 2 to gra, jakich mało. Połączenie kilku gatunków – gry handlowej, RTS-a, RPG-a i zręcznościówki – wyszło rosyjskiemu Elemental Games ze wszech miar udanie. **Naprawdę warto wydać na nią te trzy dyszki!**

Krakowskie centrum za 1300 lat.

I co, zachciało się ściągać pirata gry, która kosztuje 30 zeta?!

Space Rangers 2: Rebelia

Producent: Elemental Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.elementalgames.com/

cena 29,90
Multiplayer: nie
Gatunek: hmm... kosmiczna?

Wymagania: procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 8 MB

(+) rozgrywka bez ograniczeń • spójne połączenie kilku gatunków

(–) niedzisiejsza oprawa graficzna

Takie gry zdarzają się rzadko. Space Rangers 2 bawi świetnie i długo, odciągając skutecznie od codziennych zajęć.

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 4
OCENA 5

Autor: Roland

Podaj jajo!

EA SPORTS

RUGBY 06

Zawodników też cieszy, że EA wzięło się za rugby na poważnie.

15 graczy w drużynie, bramka z poprzeczką na wysokości 3 metrów i jajo zamiast normalnej piłki – rugby to prawie futbol. Tyle że prawie robi różnicę...

Różnica ta jest dość spora – piłką nożną fascynują się miliony fanów na całym świecie, podczas gdy zawody rugby ogląda dużo mniejsza grupa kibiców, głównie z krajów tak egzotycznych jak Nowa Zelandia czy Urugwaj. Nic dziwnego, że **EA Sports długo traktowało swoje symulacje tego sportu po macoszemu – teraz wreszcie się to zmieniło!**

Profesjonalne podejście czuć w Rugby 06 w każdym elemencie gry, poczynając od nowego wyglądu menusów, aż po trójwymiarowy engine napędzający mecz. **Rugby 06 w widoczny sposób korzysta z silniczka FIFA 06.** Wychodzi to grze na dobre – zarówno postacie zawodników, jak i stadiony wyglądają realistycznie, są szczegółowe, miłe dla oka.



Zawodnik z numerem 10 raczej unika kamer.


Tędy na Grunwald.


Rozeznają się w tym tylko fani.

Rugby 06 nie tylko wygląda bardzo dobrze, ale i jest bardzo grywalna.

Największych fanów rugby ucieszy rozbudowana, w stosunku do poprzednich edycji, rozgrywka. Mocno zmieniła się taktyka, można teraz korzystać z ponad dwudziestu zagrywek. **Dobrą nowinką jest wprowadzenie graczy-gwiazd, którzy radzą sobie na murawie lepiej niż pozostali.** Na szczęście nie musisz się przejmować ich pozaboiskowymi wybrykami...

Docenić trzeba także dużą liczbę zespołów (narodowych i klubowych), szkoda tylko, że trybów gry jest niewiele – mecze rozgrywać można tylko pojedynczo lub w ramach kilku autentycznych turniejów. Miłośników rugby nie powinno to jednak zrazić – jeśli chcą zagrać w komputerową wersję swojej ulubionej dyscypliny, nie mają większego wyboru. A Rugby 06 nie tylko wygląda bardzo dobrze, ale i jest bardzo grywalna. Mówiąc szczerze, bawiłem się z tą grą lepiej niż z ostatnią edycją FIFA... C



Rugby 06

Producent: EA Sports
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.easports.com/
cena 139,90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa
Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB, Win 2000/XP

+ rugby potraktowane poważnie • więcej emocji niż w niektórych meczach FIFA 06 • oprawa graficzna
– mała liczba trybów rozgrywki

Najlepsza symulacja gry w rugby – ma swoje minusy, ale plusów jest zdecydowanie więcej.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Foch77

Gorsza niż polscy sportowcy.

Zimowe igrzyska mają pecha do gier. Na palcach można policzyć udane tytuły w tej tematyce. A w ciągu ostatnich lat nie było żadnego.

torino 2006

Trzymaj się za kuper i balansuj, balansuj!



Sama gra jest nudna, ale przynajmniej na śnieg można popatrzeć.

Torino tej złej statystyki niestety nie zmienia. Choć **teoretycznie oferuje aż piętnaście dyscyplin, w praktyce się one często powtarzają** (bieg na 500 i 1000 metrów itp.). Właściwie tylko dwie się nadają do grania – zjazdy (slalomy i downhill) i skoki narciarskie (na małej i dużej skoczni). Reszta to jakieś tandetne minigierki, które dostarczają tyle emocji co amatorskie freeware'y.

Ciekawie rozwiązano kwestię sterowania. **Do obsługi większości dyscyplin wystarczą same kursory, jedynie przy zjazdach i biatlonie trzeba sięgnąć do innych rejonów klawiatury.** Szczytem szczytów są dyscypliny łyżwiarskie, gdzie do zdobycia medalu wymagane jest tylko naciskanie dwóch klawiszy w miarowych odstępach czasu. Fascynujące.

Do większości dyscyplin wystarczą kursory, czasem tylko trzeba sięgać do innych rejonów klawiatury.

Jak na oficjalną grę olimpijską, zabrakło tu kilku ważnych dyscyplin. Wiem, że w Polsce sporty zimowe to głównie skoki narciarskie, ale sorry – snowboard to przecież obecnie absolutny olimpijski kanon, a w Torino 2006 jest... nieobecny. **Mogę przebaczyć brak łyżwiarstwa figurowego (które podoba się chyba tylko kobietom), ale już nieobecności hokeja nie.** Wiem – nie było łatwo opracować sterowanie dwoma klawiszami...

Na plus można zaliczyć całkiem niezłą grafikę i dobre poczucie pędu. Przy downhillu czujesz te 150 km/h, nawet sanki i bobsleje pod tym względem są niezłe. Gry to jednak nie ratuje, zwłaszcza że czarę goryczy przepełnia cena – prawie 100 złotych. To dziwne, bo na Zachodzie Torino jest sprzedawane na półkach z budżetówkami i kosztuje niecałe 20 dolarów. C



Torino 2006

Producent: 49games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.olympicvideogames.com/
cena 99,90
Multiplayer: hot seat
Gatunek: sport
Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ poczucie prędkości • dwie dyscypliny są całkiem niezłe
– dwuprzyciskowe sterowanie • cena • pograsz kilka minut i ci się znudzi • brak nazwisk sportowców

Marna gierka obliczona na wyciągnięcie jak największej kasy z portfeli graczy przy okazji igrzysk. Nie daj się naciągnąć.

GRYWALNOŚĆ 2+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 2+
OCENA 2+

Autor: Che Collada

Radeon X1900 XTX

Graficzny kombajn


System chłodzenia jest bardzo głośny. Miejmy nadzieję, że liczni producenci Radeonów poprawią ten słaby punkt karty.

Kiedy całkiem niedawno przedstawialiśmy karty ATI Radeon 1800, wydawało się, że na premierę kolejnych modeli poczekamy co najmniej kilka miesięcy – tymczasem nowy Radeon już trafił na rynek.

Spokój na rynku trwał krótko. Niedługo po premierze rodziny ATI X1x00 ponownie rozpoczęła się wojna o pierwszeństwo wśród najbardziej wydajnych kart graficznych. Radeony niezbyt długo dotrzymywały kroku kartom GeForce – inżynierzy z NVIDII przygotowywali bowiem prawdziwego asa, kartę GeForce 7800 GTX z 512 MB pamięci operacyjnej, która okazała się na tyle wydajna, że dosłownie zmiotła z rynku wszystkich konkurentów. Nawet najszybszy Radeon X1800 XT PE nie był w stanie godnie rywalizować z produktem NVIDII. W ramach odpowiedzi **ATI przygotowało serię Radeon X1900. Najmocniejszy model, oznaczony literami XTX, ma za zadanie stawić czoła dotychczasowemu królowi wydajności.**

Identycznie jak w przypadku innych nowych kart ATI, X1900 przeznaczono wyłącznie pod interfejs PCI-Express. **Posiadacze starszych płyt głównych muszą powoli pogodzić się z myślą, że AGP odchodzi w zapomnienie.** Wspólną cechą kart X1900 jest rdzeń graficzny R580, który ma zastąpić wykorzystywany w starszych modelach R520. Taka zmiana pozwoliła wprowadzić firmie ATI usprawnienia znacznie zwiększające wydajność względem kart X1800. **Po pierwsze i najważniejsze: X1900 XTX posiada aż 48 jednostek cieniowania pikseli.** W porównaniu ze starszymi produktami jest to liczba wręcz oszałamiająca. Wystarczy powiedzieć, że poprzednik, czyli Radeon X1800 XT, miał ich „zaledwie" 16, a GeForce 7800 GTX ma tylko 24 pixel shadery, czyli dwukrotnie mniej niż X1900 XTX.

W praktyce **okazuje się jednak, że taka zmiana wcale nie oznacza dwukrotnego wzrostu wydajności względem poprzedników.** Liczba jednostek render out pixel, które przy obecnych technologiach wciąż w największym stopniu odpowiadają za wydajność kart graficznych, w przypadku wszystkich najszybszych modeli obu firm w dalszym ciągu wynosi 16. W praktyce oznacza to, że X1900 XTX potrafi przetworzyć nawet 48 pikseli w jednym cyklu zegara, lecz do tzw. bufora ramki (w którym przechowywany jest wyświetlany obraz) zapisuje ich tylko 16 w jednym cyklu zegarowym. W nadchodzących grach, które przy generowaniu grafiki coraz częściej bazują na jednostkach cieniowania pikseli, przewaga Radeona może jednak wzrosnąć.

Pozostałe parametry karty stoją oczywiście na bardzo wysokim poziomie, ale nie ma tu już zmian tak wyraźnych jak gwałtowne podwyższenie liczby pixel shaderów. Radeon X1900 XTX posiada wiele cech, które łączą go z jego poprzednikiem – modelem X1800 XT. W obu przypadkach rdzeń kart wykonany jest w procesie technologicznym 90 nm. Identyczna jest także liczba jednostek teksturujących oraz tych odpowiadających za operacje na vertexach (odpowiednio 16 i 8). Minimalna zmiana

WYNIKI TESTÓW

Podczas testów Radeon X1900 XTX pracował na komputerze z procesorem Intel Pentium IV EE 3,46 GHz. Płytą główną w zestawie był ASUS P5ND2-SLI Deluxe oparty na chipsecie NFORCE 4 SLI Intel Edition. Nowego Radeona egzaminowaliśmy w wielu grach i programach testowych, zmieniając rozdzielczość i tryb wygładzania krawędzi tak, aby uzyskać jak najbardziej miarodajne wyniki. Kartę Club 3D X1900 XTX 512 MB wykorzystaną w testach dostarczyła firma Yamo.

	3DMark 2005		Age of Empires III		Call of Duty 2		DOOM 3		F.E.A.R.		Splinter Cell: Chaos Theory	
	1024 x 768	1280 x 1024	1024 x 768 AA/AF*	1028 x 1024 AA/AF	1024 x 768	1280 x 1024	1024 x 768 AA/AF	1280 x 1024 AA/AF	1024 x 768 AA/AF i Soft Shadows	1280 x 960 AA/AF i Soft Shadows	1024 x 768	1280 x 1024
Radeon X 1900 XTX	11175 pkt.	10292 pkt.	56 fps	46 fps	54 fps	51 fps	112 fps	88 fps	87 fps	68 fps	110 fps	83 fps
GeForce 7800 GTX 512 MB	9585 pkt.	8370 pkt.	45 fps	32 fps	52 fps	45 fps	121 fps	95 fps	67 fps	45 fps	103 fps	73 fps

* AA/AF – wygładzanie krawędzi/filtrowanie anizotropowe



w stosunku do X1800 XT to nieznaczny wzrost częstotliwości pracy rdzenia karty i pamięci – do 650/775 MHz, podczas gdy w starszym Radeonie parametr ten kształtował się na poziomie 625/750 MHz.

Nowość – Fetch4

Wraz z premierą kart X1900 **ATI wprowadza nową metodę próbkowania tekstur o nazwie Fetch4.** Całość sprowadza się do uproszczenia operacji próbkowania i filtrowania tekstur w pewnych szczególnych wypadkach. Standardowa metoda próbkowania wykonuje operacje na czterech składnikach opisujących teksturę. Przekłada się to na trzy składniki opisujące kolor – RGB (Red, Green, Blue) – oraz jeden opisujący tzw. kanał alpha (określających przezroczystość). Technologia Fetch4 ma zastosowanie w przypadku tekstur opisanych tylko jednym składnikiem (czyli np. mapy cieni lub tekstur przygotowanych tylko w szarościach), pomijając przy próbkowaniu te składniki, które przy danej teksturze nie są aktywne. Dzięki temu **efektywność próbkowania Fetch4 w takich sytuacjach potrafi być czterokrotnie większa.** W praktyce zalety Fetch4 daje się odczuć szczególnie w nowych produkcjach takich jak Age of Empires III czy F.E.A.R.

Obie serie Radeona (nowa 1900 i starsza 1800) korzystają z tego samego systemu chłodzenia, przez co na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo podobnie. Również podobnie zachowują się podczas pracy, generując duże ilości ciepła. **Niestety, mimo wysokiej wydajności wentylator umieszczony na karcie X1900 XTX jest strasznie głośny.** Podczas pracy w systemie z obudowy dochodzi akceptowalny szum, do którego jeszcze można się przyzwyczaić. Gorzej, że po uruchomieniu jakiejkolwiek gry czy innej aplikacji obciążającej kartę wentylator znacznie przyspiesza – gdyby karta nie siedziała w slocie PCI-Express, można by powierzyć jej rolę domowej suszarki do włosów! Nowy Radeon to także bezwstydny prądożerca. Zaspokaja go dopiero zasilacz o mocy 350 W.

To obecnie najszybsza karta na rynku – a zastosowane rozwiązania dobrze rokują także na przyszłość.

Od strony technicznej, poza zwiększeniem liczby jednostek cieniowania pikseli, nie wprowadzono żadnych zmian. Także **jednostek pixel i vertex shader w modelu X1900 XTX nie usprawniono w stosunku do poprzedniej rodziny kart ATI.** Nadal są oznaczone numerem 3.0, co przekłada się na pełną zgodność z DirectX 9.0c i OpenGL 2.0. Oznacza to, że wszystkie najnowsze karty z serii Radeon X1800, X1900 oraz GeForce 6/7xxx są w stanie pokazać na ekranie komputera dokładnie to samo. Poza tym XTX przejął od swoich młodszych braci usprawnione metody filtrowania tekstur i wygładzania krawędzi. Problemu nie stanowi także wygładzanie obiektów z tak zwaną przezroczystością, czyli wszelakich traw, liści na drzewach, płotów czy siatek w grach. Podobną metodę posiadają również karty GeForce 7. Jedyną unikalną cechą kart ATI nadal pozostaje możliwość uaktywnienia pełnoscenowego wygładzania krawędzi wraz z HDR. Obecne karty NVIDIA nie obsługują tej technologii – zwolennikom tej marki przyjdzie na nią poczekać prawdopodobnie aż do czasu premiery ósmej serii GeForce'ów.

Po przyjrzeniu się wynikom testów (patrz: tabela) wyraźnie widać, że konstruktorom ATI udało się osiągnąć zamierzony cel i **Radeon X1900 XTX jest w tej chwili najszybszą kartą graficzną na rynku.** Jej wydajność w stosunku do dotychczasowego lidera – 7800 GTX 512 MB – dobrze rokuje na przyszłość. O ile bowiem w starszych grach i programach testujących X1900 XTX oferuje zbliżoną lub nieznacznie niższą wydajność, to w najnowszych produkcjach, jak Age of Empires III, Call of Duty 2 czy też F.E.A.R., osiąga dużą przewagę! Biorąc do tego pod uwagę cenę karty X1900 XTX (ok. 2500 zł), okazuje się ona obecnie produktem wręcz bezkonkurencyjnym. Warto zadać sobie jednak pytanie, czy nie powtórzy się historia karty X1800 XT, która triumfowała tylko przez miesiąc – do czasu pojawienia się konkurencyjnego modelu 7800 GTX 512 MB? O tym przekonamy się niebawem – NVIDIA już zapowiedziała rychłą premierę kart GeForce z serii 7900.

Autor: Piotr Lewandowski



Współczesne karty graficzne to urządzenia bardzo zaawansowane technologicznie. Tyle układów miały niegdyś całe komputery...

Bullfrog Blue Touch Edition SL-6541

Podwójna wibracja



W nazwie nowego pada firmy Speed Link kryje się jedna z cech kontrolera. D-pad z kontrolą widoku w 360 stopniach jest podświetlany na niebiesko. Światełko nie jest bardzo intensywne, ale już w zupełnie ciemnym pokoju skutecznie rozprasza uwagę gracza.

Pad Speed Linka ma dość nietypowe rozmiary. Jest stosunkowo wąski i ma krótkie ramiona. Dla osób, które mają większe dłonie, uchwyt pada nie będzie najpewniejszy. Wykończenie i jakość wykonania sprzętu są bardzo dobre.



Klawisze są rozmieszczone nieco za blisko siebie.

Warto zaznaczyć, że cała jego powierzchnia została pokryta specjalną powłoką Touch, która sprawia, że dłonie nie ślizgają się (nawet bardzo spocone). Antypoślizgową powierzchnią charakteryzują się również oba 4-osiowe drążki (z dodatkową funkcją przycisku), które są również miękkie i nie męczą kciuków nawet przy długiej grze.

Pad ze Speed Linka posiada również opcję podwójnej wibracji. Miałem z nią nieco problemów, bowiem producent nie dostarcza zestawu sterowników, a system nie chciał wykryć kontrolera we właściwej konfiguracji. Efekt Dual Vibration nie jest stopniowany. Mnie taka opcja bardzo by się przydała, bo wolę łagodniejsze wstrząsy.

Oprócz dwunastu przycisków urządzenie posiada także przełącznik analog/digital, auto (fire). Podłączenie przez USB jest już normą, warto dodać, że kabel przyłączeniowy ma zadowalającą długość.

Cena kontrolera, biorąc pod uwagę dobrą jakość wykonania i dodatkowy moduł wibracji, **nie jest szczególnie wygórowana.** Na pewno jest to pozycja godna rozważenia.

INFO

Producent:	Speed Link http://www.speedlink.de/
Dystryb. w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	antypoślizgowa powierzchnia • zadowalająca długość kabla • mocny efekt wibracji • dobra cena
–	brak dodatkowego oprogramowania • dość intensywne podświetlenia d-pada • nieco za mały

cena dystrybutora 89,00

Dane techniczne

- 2 grzybki
- tryb analog/digital
- długość kabla: 180 cm
- 12 programowalnych przycisków
- wibracje Dual Vibration
- podłączenie: USB
- brak oprogramowania
- iluminacyjny d-pad

Wibrujący, iluminowany i gumowany. Czego chcieć więcej?

USB Backphones MM54

Słuchanie i granie

CLICK! 4- OCENA — 4 WYGLĄD, 4 MOŻLIWOŚCI, 3 CENA

Nowe słuchawki Manty skonstruowano na bazie wersji MM41. Wizualnie prezentują się tak samo, różnica jest jednak w parametrach obu modeli (szersze pasmo przenoszenia dla słuchawek i mikrofonu w MM54), oprogramowaniu oraz pilocie.

Model MM54 został wykonany naprawdę nieźle. **Wszystkie części są dobrze ze sobą spasowane i skręcone, regulacja ruchomego ramienia mikrofonu działa bez zarzutu (chociaż jest ciut za głośna – dźwięk grzechotki).** Niestety nauszniki są typu zamkniętego, a znajdujące się w części obudowy otwory wentylacyjne niewiele pomagają.

Słuchawki łączą się z komputerem za pomocą wtyczki USB. Aby sprzęt zadziałał, konieczne jest jeszcze zainstalowanie oprogramowania. USB 3D Sound Configuration ma całą masę ciekawych ustawień, które podnoszą atrakcyjność sprzętu. Jest tutaj m.in. cyfrowy system 5.1 Virtual Speaker Shifter. Umożliwia on na graficznym modelu dowolne rozmieszczenie „głośników" (po okręgu). Do wyboru **jest też rozbudowany korektor barw** z wieloma propozycjami stylów muzycznych (np. dance, pop, rock, bass itd.). Poza tym program oferuje dodatkowe opcje, jak np. efekt hali koncertowej, ustawienia do karaoke i inne. Ciekawy soft i naprawdę całkiem użyteczny.



Zgrabny i dość wygodny pilot. Szkoda, że w oczy bije „laserowe" światło diod (na foto nie widać).

Jedyną, irytującą wadą słuchawek jest niezwykle jasna, błękitna dioda na pilocie. Na dodatek miga ona podczas pracy. To jednak szczegół, z którym można poradzić sobie domowymi sposobami. Nowe słuchawki Manty to ciekawa i godna rozważenia propozycja, chociaż cena zachęcająca raczej nie jest.

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	dobre wykonanie • wbudowany mikrofon • użyteczne oprogramowanie • szerokie pasmo przenoszenia
–	słaba wentylacja • irytujące światło diody

cena dystrybutora 99,90

Dane techniczne

- pasmo przenoszenia: 12 - 25000 Hz
- czułość: 108 dB
- długość kabla: 250 cm
- złącze: USB
- impedancja: 32 Ohm
- obudowa: zamknięta

mikrofon:

- pasmo przenoszenia: 18 - 25000 Hz
- czułość: -58 dB
- 24 miesiące gwarancji

Solidna konstrukcja, ciekawe oprogramowanie, dobra jakość dźwięku, cena taka sobie. W sumie jest nieźle.

NEWS

Magiczna skrzynka



To, co widzicie na zdjęciu, to najnowszy komputer Shuttle nazwany SD36G5M. Wewnątrz nietypowej obudowy znajduje się procesor Intel LGA 775, chipset i945G (ze zintegrowanym układem graficznym Graphics Media Accelerator 950), pamięć DDR2 i wiele innych cudów. Ceny na razie brak.

Źródło: Shuttle

Mocarni bracia



Najnowsze dziecko NVIDII to ciekawostka nie na naszą kieszeń. Każda z 4 kart posiada 512 MB pamięci GDDR3, co w sumie daje 130 milionów tranzystorów. Koszt GeForce 7900 GTX Quad SLI to ok. 2000 dolców. Do zestawu trzeba dokupić też zasilacz 850 W lub 1 kW. Masakra!

Źródło: NVIDIA

Uzbrojony palmtop

Otterbox zaproponowało ciekawe zbroje dla PDA (np. IPAQ 6500). Armor 1910 jest odporny na zabrudzenia i wilgoć, z aparatu cyfrowego można korzystać nawet podczas ulewy. Niestety, za specjalną ochronę sprzętu trzeba zapłacić... 420 zł. Ups!

Źródło: HP

Rozdają karty!

Talia kart do gry (24 lub 54 listki) jest prezentem, który może otrzymać każdy, kupując najnowsze, promocyjne zestawy marki ART (np. słuchawki z mikrofonem ART Mini Kids Headset AP-41). Więcej informacji na stronie: www.art-multimedia.pl.



Źródło: Multioffice

Płytoteka w plecaku

Firma Creative wprowadziła na rynek podręczny zestaw muzyczny dla osób, które często podróżują. Składa się on z odtwarzacza MP3 Zen Nano Plus 128 MB i głośników TravelSound 250. Oba urządzania zmieszczą się bez problemu w każdym plecaku lub torbie podróżnej. Cena zestawu: 279 zł.



Źródło: INVENTIVE Communication

Tanie rozmawianie

Megabajt zaprezentował urządzenie do łączności internetowej VoIP (Voice over Internet Protocol). Telefon internetowy USB marki Sweex pełni wszystkie funkcje typowego telefonu. Wystarczy podłączenie do portu USB i prosta instalacja. Rozmowa za pomocą tej słuchawki kosztuje kilka groszy za minutę (np. za pośrednictwem Skype'a).

Źródło: Megabajt

A4Tech X-718

Nowa jakość A4Tech!



Dotychczas myszy A4Tech były traktowane raczej jako produkty z niższej półki. Najnowsza seria gryzoni X-7 pracowicie zmienia ten stereotyp.

X-718 jest wyższym modelem z serii (wyprzedzą ją tylko X-750F), starszym kuzynem prezentowanego niedawno X708. **Najczęściej wymienianą cechą X-718 jest maksymalna rozdzielczość do 2000 dpi** (w X708 - 800), co dla przeciętnego użytkownika nie ma właściwie żadnego znaczenia, natomiast przydaje się podczas bardzo szybkich gier FPS. Inna rzecz, że praktycznie nie ma jeszcze tytułów, gdzie byłoby potrzebne więcej niż 1200 dpi. Poza tym przycisk, który umożliwia zmianę rozdzielczości (w zakresie: 600/800/1200/1600/2000), znajduje się na grzbiecie kontrolera i działa tylko w jedną stronę. **Nie możesz więc płynnie zwiększać i zmniejszać rozdzielczości, a jedynie podbijać jej wartość.** Dodam jeszcze, że aktualny tryb myszy jest sygnalizowany odpowiednim kolorem.



Ciekawe, że ślizgacze X-718 stawiają stosunkowo duży opór.

Wykonanie i stylistyka X-718 to rzecz gustu. Na pewno jednak jakość wykończenia jest na wysokim poziomie. Cienki i lekki przewód, niemal niewyczuwalnie pracujące, jednocześnie bardzo wytrzymałe przyciski (styki Omron – najlepsze na rynku), świetny kształt gryzonia (tylko dla praworęcznych). Praca przycisków i rolki jest bez zarzutu. Zaskoczyło mnie jednak trochę, że **bardzo słabo wypadły ślizgacze X-718** (o wiele gorzej niż np. Creative Gamer HD7500). Szkoda też, że boków myszy nie pokryto gumowanym tworzywem, a jedynie bardziej chropowatym plastikiem, który nie zapobiega wyślizgiwaniu się gryzonia z dłoni. Poza tym jednak X718 sprawuje się świetnie, a na dodatek oferowany jest w doskonałej cenie.

INFO

Producent:	A4Tech http://www.a4tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/

(+) dobre wykończenie • długi i cienki kabel • dobre parametry techniczne i precyzja działania • gwarancja na 24 miesiące • niezła cena • możliwość płynnej zmiany rozdzielczości

(–) słabe ślizgacze • tylko dla praworęcznych • brak gumowanego wykończenia po bokach

cena dystrybutora 90,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB
- liczba przycisków: 6 + rolka
- próbkowanie: 6500 fps (klatek na sekundę)
- czas reakcji: 1 ms
- rozdzielczość: 600/800/1200/1600/2000 dpi i duży czytnik optyczny 30 x 30 (zwiększa dokładność)
- długość kabla: 175 cm

Zaskakująco dobre parametry techniczne przy niewygórowanej cenie. Spory kłopot dla konkurencji.

Genius do szkoły



Zamiast przepisywać notatki, kup elektroniczny notatnik. G-Note 700 to cyfrowa podkładka, na którą nakłada się kartki A4. Urządzenie ma 32 MB pamięci (100 stron notatek). Można je skopiować np. do Outlook Express, Worda, Powerpointa czy Excela. Fajna rzecz!

Źródło: Tabasco

Słuchawki bez wtyczki

Firma Sony Ericsson wypuściła stereofoniczny zestaw słuchawkowy BluetoothT HBH-DS970. Łączy się on bezprzewodowo z telefonem komórkowym i pobiera strumień bogatej, cyfrowej muzyki za pomocą technologii BluetoothT 2.0.



Źródło: Image House

Sprytne oko



Eye 310 to ciekawy zestaw składający się z minikamerki o rozdzielczości 300 tysięcy pikseli oraz słuchawek z mikrofonem – specjalnie do korzystania w podróży. Do zestawu Eye 310 dołączono oprogramowanie DDPlayCam Software, które umożliwia użytkownikom zabawę zarejestrowanym obrazem.

Źródło: Tabasco

Naznaczeni błękitem

Cykl Kroniki Drugiego Kręgu

Powieść „Naznaczeni błękitem" jest napisana lekko i zgrabnie. Czytelnik zostaje błyskawicznie oczarowany, bo **Ewa Białołęcka potrafi kreować światy tak, że i mistrz Sapkowski by się nie powstydził.**

Lengorchia to kraina przesycona magią. Jej mieszkańcy otrzymują różne moce z chwilą narodzin. Kłopot polega na tym, że dary natury mają różną wartość. Za najcenniejsze trzeba zapłacić utratą cząstki siebie.

Kamyk, Mistrz Iluzji, został pozbawiony słuchu. Ale w zamian dysponuje zdolnościami, których mocą przewyższa wszystkich innych czarodziejów. Jego przyjaciel Nocny Śpiewak jest Stwórzycielem. Potrafi przekuwać iluzje na rzeczywistość. Jest jeszcze Promień, Mistrz Ognia, Diament, Pan Pogody, i inni.

Wszyscy oni byli uczniami magicznego uniwersytetu w Lengorchii, do czasu gdy okazało się, że przewyższają starych magów, swych mistrzów. Ucieczka na Smoczy Archipelag ratuje im życie, ale oznacza również nowe kłopoty.

Tytuł: „Naznaczeni błękitem"
Autor: Ewa Białołęcka
Wydawca: Runa
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27,50 zł

Gwiezdny pył

Neil Gaiman ma niesamowitą umiejętność pisania bajek nie dla dzieci. Podobnie jak Coelho w „Alchemiku" czy Wharton we „Franky Furbo", Gaiman wykorzystuje baśniową oprawę, aby powiedzieć coś ważnego. Tyle że Gaiman nie mówi tego z namaszczeniem, lecz rechocze z siebie i z nas. A co najciekawsze, **czytelnik spoglądając w to krzywe zwierciadło, śmieje się razem z autorem.**

Tristran Thorn obiecuje swej narzeczonej gwiazdkę z nieba. Jednak by ją zdobyć, musi udać się do magicznej krainy elfów, wróżek i goblinów, z której nikt jeszcze nie wrócił żywy... **Przygoda, czarny humor i dużo pozytywnej energii.** Mistrz Gaiman jak nikt inny potrafi sprawić, że świat wydaje się bardziej zabawny i ciekawszy. Już w „Amerykańskich bogach" dał popis kunsztu, który uhonorowano Hugo i Nebulą. W „Chłopakach Anansiego" pokazał, że może pisać jeszcze lepiej. Teraz ponownie nas zaskakuje.

Tytuł: „Gwiezdny pył"
Autor: Neil Gaiman
Wydawca: Mag
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 22 zł

Miasto na górze

Jest to powieść z gatunku political fiction, napisana w czasach, które uniemożliwiały autorowi wydanie książki w Rosji (wtedy jeszcze w ZSRR), jej premiera miała więc miejsce w Polsce.

Tematyka „Miasta na górze" sprawia wrażenie, jakby była inspiracją dla reżysera „Seksmisji". Tu też mamy podziemny świat, z powodu atomowej zagłady ukryty głęboko pod skażoną powierzchnią. Władzę sprawuje dyktatorska Rada Dyrektorów, a czytelnik poznaje życie mieszkańców kolonii, obserwując je oczami rurarza, człowieka, który sprawdza kilometry podziemnych instalacji.

Przygnębiająca, mroczna, wręcz wilgotna atmosfera powieści jest rozjaśniana nadzieją, która mimo wszystko tli się w ludziach. Że na górze jest lepszy świat, że warto wyruszyć na wyprawę do utraconego raju. Co z tego wyniknie?

Tytuł: „Miasto na górze"
Autor: Kir Bułyczow
Wydawca: Solaris
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27 zł

7164 konkurs SMS

Nie masz przyjaciół?

Poznaj AVACS FRIEND!

Odtwarzacz MP3, dysk przenośny i dyktafon cyfrowy w jednym! Dla ciebie!



Aby go zdobyć, wybierz właściwą odpowiedź:

Co oznacza skrót MP3?

A. Masakra Panowie! 3majcie mnie!
B. MPEG Audio Layer 3
C. Mass Power 3

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.OO.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **10 kwietnia 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Megabajt

megabajt

Manta Speeder MM1800

Powrót do przeszłości



Dla wszystkich osób, które z łezką w oku wspominają lata osiemdziesiąte, Manta przygotowała głośniki stylistycznie nawiązujące do tamtego okresu.





Zestaw Manty to najprostsza opcja. **Podobnie jak prezentowany ostatnio w Clicku komplet Speed Link Gravity 2.1, mamy tutaj do czynienia z dwoma satelitami i jednym głośnikiem niskotonowym.** Podstawowa różnica polega na tym, że urządzenie Manty jest dodatkowo wyposażone w duży, czytelny wyświetlacz (ze skalą wyrażoną w decybelach).

Kolorowy, diodowy wyświetlacz pasuje stylistycznie do całego zestawu. Drewniana obudowa subwoofera o zaokrąglonych rogach i wielkich, srebrnych pokrętłach jako żywo przypomina mi mój starożytny wzmacniacz Unitra.



Błyszczące, duże pokrętła w „starym stylu". Szkoda, że kręcą się tak opornie.

Za pomocą pokręteł możesz kontrolować natężenie głosu, basów, sopranu i balans. **Szkoda trochę, że przewody, którymi głośniki połączone są ze sobą, mają niewielką długość.** Ważne, że można bez obaw postawić oba satelity obok monitora (obraz nie zostanie zakłócony, bo głośniki są ekranowane). Wspomniane pokrętła stawiają nieco za duży opór, ale nie jest to jakaś wielka wada.

Możliwości muzyczne głośników Manty nie zachwycają, ale dwukanałowy wzmacniacz stereo pozwala na osiągnięcie całkiem zadowalającego efektu muzycznego. Specjalna konstrukcja subwoofera poszerzająca bas sprawia, że jest go dużo i spełni oczekiwania większości użytkowników.

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	drewniana obudowa subwoofera i satelitów • poprawna praca zestawu • oryginalny wyświetlacz diodowy • ekranowanie • ciekawa stylistyka • 24 miesiące gwarancji
−	krótkie przewody • oporne działanie pokręteł • brak opcji zawieszenia głośniczków satelitarnych na ścianie
cena dystrybutora	149,99

Dane techniczne

- łączna moc: 1800 W PMPO
- moc wyjściowa (rms): 35 W
- długość przewodów (satelity): po 175 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- panel kontroli: głośność, bass, soprany, balans
- zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz (subwoofer)
- standard wejścia: mini jack stereo
- rozmiary: subwoofer – 180 x 180 x 275 mm, satelity – 115 x 115 x 125 mm
- dwukanałowy wzmacniacz stereo
- wyświetlacz diodowy

Ciekawy wygląd i całkiem zadowalające możliwości muzyczne. Do tego niezłe wykonanie.

Philips GoGear SA260

Nie wszystko złoto, co się świeci...

Nowy odtwarzacz Philipsa wydaje się bardzo udanym urządzeniem, dopóki bliżej mu się nie przyjrzeć. Zgrabny, pojemny, posiada mnóstwo ciekawych opcji i udogodnień. Dzięki wyjściu liniowemu możesz nagrywać z dowolnego źródła do plików MP3.

Urządzenie posiada bardzo wygodny system skrótów klawiaturowych, rewelacyjny, czytelny nawet w słoneczny dzień wyświetlacz. Korektor barw ma opcję custom, czyli możliwość ręcznego ustawienia barwy dźwięku. Jest nawet opcja aktualizacji oprogramowania, wbudowany slot na kartę mini SD, polska wersja językowa, ale...

Empetrójki przeniesione do odtwarzacza metodą „przeciągnij i upuść" są rozpoznawane tylko jako pliki z danymi. Jesteś więc zmuszony do używania Windows Media Player. Z kolei mini SD nie możesz zapełnić muzyką w zewnętrznym czytniku kart, lecz wyłącznie kiedy jest zainstalowany na pokładzie GoGear. Takie rozwiązania, jak dla mnie, przekreślają playera MP3, bo skutecznie utrudniają korzystanie z niego.



Dobry, czytelny nawet w słońcu wyświetlacz LED. Jak dla mnie, mógłby być nieco większy.

INFO

Producent:	Philips http://www.poland.philips.com/
Dystryb. w Polsce:	AB S.A. http://www.ab.pl/
+	wysoka jakość dźwięku • bardzo poręczne i intuicyjne menu • czytnik kart mini SD • wyraźny, kontrastowy wyświetlacz • dopracowana obudowa • świetna jakość dźwięku (słuchawki) • pełna, wyczerpująca instrukcja po polsku
−	słuchawki wypadają z uszu • ograniczenie możliwości kopiowania plików muzycznych (WMDR) • złe tłumaczenie menu w urządzeniu • w europejskiej wersji brak radia
cena dystrybutora	480,00

Dane techniczne

- do 8 godzin działania na baterii alkalicznej AAA
- odtwarza: MP3, WMA, WAV
- obsługa tagów ID3
- układ cyfrowego wzmocnienia basów
- pamięć wbudowana: 512 MB
- equalizer (rock, pop, jazz, classic, użytkownika)
- transfer: USB 2.0
- kopiowanie muzyki: z programu Windows Media Player 9/10
- pasmo przenoszenia: 30-18000 Hz
- wyświetlacz podświetlany białą diodą LED, 128 x 48 pikseli
- wbudowany slot karty mini SD

Jeśli lubisz Windows Media Player, ten odtwarzacz jest dla ciebie. Jeśli nie lubisz, nie masz wyjścia, musisz polubić.





Poza tym w polskiej wersji językowej są takie kwiatki jak opcja „oświetlenie tylne" (back light), brakuje niektórych polskich znaków diakrytycznych. Z kolei słuchawki dołączone do zestawu, skądinąd bardzo dobre, mają taki kształt, że wypadają z uszu (szczególnie jak dobiegałem do autobusu).

GoGear wygląda pięknie, kosztuje sporo, a przez niewygodne rozwiązanie podyktowane chęcią ochrony praw autorskich twórców piosenek jest po prostu niepraktyczny. Szkoda.

NEWS

Chudy i grubszy

Firma Pentagram zaproponowała ciekawy gadżet. Infinity Converter umożliwia użycie baterii typu AA w sytuacji, gdy urządzenie jest zasilane grubszą baterią (R14 lub R20). Wystarczy włożyć baterię w „przejściówkę" i kłopot z głowy!



Źródło: Computerworld

Tajemniczy projekt



Microsoft pracuje nad urządzeniem przypominającym tablet Nokii 770. Projekt nazwany Origami będzie najprawdopodobniej wielofunkcyjnym tabletem pomocnym przy szkicowaniu, robieniu notatek, komunikacji internetowej, telefonii VoIP. Prawdopodobna premiera: 2007 rok.

Źródło: Computerworld

Windows Vista!



W sieci dostępne są już screeny z najnowszej wersji Windows, Visty – build 5308. Można na nich podejrzeć sposób logowania, instalację, okienko Mój komputer itd. Obrazki dostępne są na stronie: http://www.pcmag.com/.

Źródło: Microsoft

Przyszłość wg Asusa



Asus myśli o przyszłości. Nowy prototyp komputera wygląda bardzo nietypowo. Poszczególne komponenty będzie można ustawiać dowolnie obok siebie, komunikacja między nimi będzie zachodzić bezprzewodowo, zasilanie zaś odbywać się ma na zasadzie indukcji elektromagnetycznej. Z oczywistych powodów ceny urządzenia jeszcze nie podano.

Źródło: Asus

Byle dalej

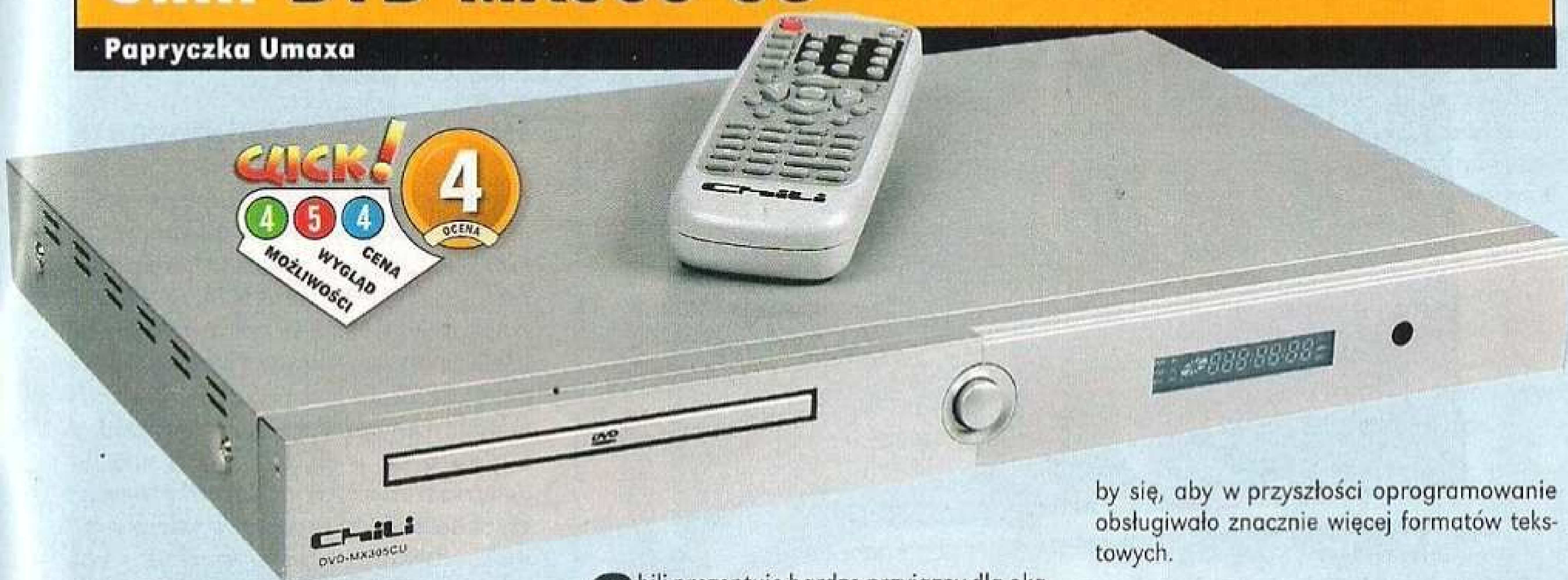
Extio F1400 to urządzenie, które pozwoli umieścić komputer do 250 m od monitora. Komunikacja z PC dokonuje się za pomocą kabli światłowodowych i może obsługiwać jednocześnie cztery monitory. Extio F1400 posiada układ graficzny firmy Matrox, 128 MB pamięci, cztery złącza DVI-I, sześć portów USB, pasywne chłodzenie. Raczej nam się nie przyda...



Źródło: Matrox

Chili DVD-MX305 CU

Papryczka Umaxa



INFO

Producent:	UMAX Gmbh http://www.umax.com/
Dystrybutor w Polsce:	Umax Polska http://www.umax.pl/
+	brak blokady regionalnej • interesujące wzornictwo i wygląd • olbrzymia liczba obsługiwanych formatów multimediów i napisów • 2 lata gwarancji door-to-door
–	problematyczna obsługa plików TXT z tłumaczeniami • poklatkowa obsługa QPELa • port USB nie obsługuje dysków formatowanych NTFS
cena dystrybutora 269,00	

Dane techniczne

- rejonizacja: odtwarza filmy ze wszystkich stref
- wyjścia: SCART, S-Video, Stereo, 5.1, optyczne, coaxial
- obsługiwane formaty płyt: CD-R(W), DVD-R(W), DVD-R(W) DL, DVD+R(W), DVD+R(W) DL
- obsługiwane typy plików: DVD-Video, MP3, WMA, JPG, (S)VCD, DivX, DivX QPEL, DivX GMC, DivX BVOP, DivX NVOP, DivX 6 Felirat, XviD, XviD QPEL, XviD GMC, XviD BVOP, XviD NVOP
- dodatkowe porty: 1 x USB
- czytnik kart pamięci: MMC, SD i Memory Stick Duo
- możliwość odtwarzania plików DivX i XviD z polskimi napisami w TXT
- wymiary: 430 x 255 x 50 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Propozycja warta zainteresowania, szczególnie jeżeli oglądasz namiętnie filmy nie tylko w formacie DivX.

Chili prezentuje bardzo przyjazny dla oka design i z pewnością będzie pasować do większości sprzętów, jakie posiadasz. Pomysłowym rozwiązaniem jest ukrycie wszystkich przycisków sterujących pod klapką. Obok nich znajdziesz również port USB, do którego możesz podpiąć np. pendrive'a i bezpośrednio z niego odtwarzać muzykę MP3 lub przeglądać pliki graficzne. Podobne zastosowanie ma czytnik kart pamięci, który rozpoznaje karty MMC, SD i Memory Stick Duo. W praktyce **urządzenie pozwala odtwarzać wszystkie nośniki CD i DVD poza DVD-RAM i najbardziej znane formaty multimedialne** prócz OGG i DVD-Audio.

Wspomnieć należy o obsłudze kompresji QPEL – szkoda jedynie, że film w takiej sytuacji jest poklatkowy. **Zastrzeżenia budzi sposób wyświetlania napisów w filmach kompresowanych DivX-em.** Nie zawsze tekst jest wyświetlany poprawnie, widoczne są przekłamania, czasem giną też pojedyncze wypowiedzi. Poza tym z pewnością przydałoby się, aby w przyszłości oprogramowanie obsługiwało znacznie więcej formatów tekstowych.

Trudno ocenić, czy Chili stanie się przebojem rynkowym. Z pewnością brakuje mu trochę funkcjonalności, szczególnie w przypadku odtwarzania filmów w formacie DivX i obsługi plików tekstowych. Oczywiście możliwe, że te drobne niedociągnięcia zostaną w najbliższym czasie poprawione w kolejnej wersji firmware'u.



Odtwarzacz zaskakuje swoim wyglądem i możliwościami – można było go jednak trochę dopracować.

Niebieski laser

Sony Pictures planuje dostarczyć do amerykańskich sklepów filmy zapisane na nośniku Blue-Ray (23 maja, wraz ze specjalnymi odtwarzaczami). Na dzień dobry pojawią się takie produkcje jak np. „50 pierwszych randek", „Dom latających sztyletów", „Ostatni walc". Pierwsze filmy zapisane na konkurencyjnym nośniku – HD DVD – trafią do sklepów już pod koniec marca.

Źródło: Naczelnik

Typowy kursor

Firma ART Lebedev zaprezentowała mysz Mus2 w kształcie... kursora. Myszak podobno jest wygodny w użytkowaniu, wbudowana dioda informuje, kiedy urządzenie wymaga podładowania. Mus2 działa do dwóch metrów od kompka, czułość gryzonia to 800 dpi. Cena: 40 dolców.

Źródło: ART Lebedev

Mały gigant

Wolverine wypuścił odtwarzacz multimedialny z gigantyczną pamięcią 120 GB. MVP 8120 posiada również czytnik kart, wyjście wideo, potrafi też wyświetlić 33 różne typy zdjęć. Cena tego giganta to 599 dolarów.

Źródło: Microsoft

Szybki i wściekły

122X CompactFlash to najnowsza karta filmy Pretec Electronics, która przesyła dane z prędkością 20 MB/s i jest obecnie najszybszym modelem CF na rynku. Karta jest w pełni kompatybilna z interfejsami ATA i True IDE, ma pojemność 4 GB.

Źródło: Pretec

Silent Hill



Wreszcie będziemy mogli zobaczyć kinową wersję najmroczniejszego horroru wśród gier. Scenariusz jest oparty przede wszystkim na pierwszej części produkcji znanej z ekranów monitorów.

Film wyreżyserował Christophe Gans, który ma na koncie m.in. horror „Braterstwo Wilków". W roli Rose zobaczymy Radhę Mitchell („Pitch Black", „High Art"). Jej męża zagrał Sean Bean („Golden Eye", „Ronin"). Dla wielbicieli filmu wojennego „Helikopter w ogniu" dobra wiadomość: w „Silent Hill" wystąpi również Kim Coates.

Razem z Rose i jej córką trafimy do wyludnionej, przerażającej, zamieszkałej przez żywe cienie miejscowości – Silent Hill. Czy staniemy się świadkami rzeźni, jaka była udziałem takich obrazów jak „Od zmierzchu do świtu", czy raczej będzie to subtelniejszy obraz na miarę „Osady"? Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w kinie.

Premiera kinowa: 12.05.2006
Gatunek: horror
Produkcja: USA/Japonia/Francja

Mission: Impossible 3

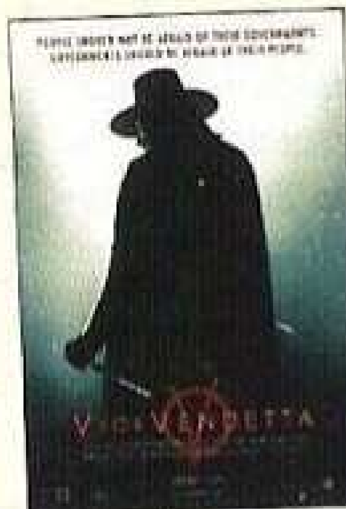


Tak naprawdę historia „niemożliwej misji" rozpoczyna się od serialu z 1966 roku. Dopiero potem nastał Tom Cruise (i w 1996 pierwsze „Mission: Impossible" w jego wydaniu).

W nowym filmie zobaczymy m.in. zapierające dech w piersi sceny nakręcone w niemieckim Reichstagu (Tom Cruise jako producent i główny aktor długo przekonywał parlament do tego pomysłu – i w końcu się udało). Scenariusz niech pozostanie tajemnicą, ale na pewno mogę zdradzić, że obok Cruise'a zobaczymy m.in. Philipa Seymoura Hoffmana, Laurence'a Fishbourne'a czy też znanego z obsady „Świtu żywych trupów" Simona Pegga. Reżyserem filmu został J.J. Abrams, który dotychczas pracował nad serialami („Zagubieni", „Agentka o stu twarzach") – a to gwarancja pełnego napięcia klimatu.

Premiera kinowa: 05.05.2006
Gatunek: sensacja/akcja
Produkcja: USA

V jak vendetta



„V jak vendetta" to mroczna wizja państwa totalitarnego, inspirowana klasykami antyutopii w rodzaju „Roku 1984" George'a Orwella. Bracia Wachowscy stworzyli scenariusz, dokonując kompilacji wielu wątków i pomysłów ze świata mediów, utworów literackich i innych obrazów filmowych. Sam jestem ciekaw, jak im to wyszło. Pomysł na film został zaczerpnięty z komiksu pod tym samym tytułem, autorstwa Alana Moore'a. Pierwsze zeszyty pojawiły się w latach 1982-83 w brytyjskim magazynie „Warrior".

Obraz kinowy przedstawia losy młodej Evey Hammond (Natalie Portman), uratowanej przez zamaskowanego niczym Zorro, tajemniczego V. V zamierza zniszczyć system, który od lat niszczy ludzi. Oj, będzie bitka!

Premiera kinowa: 07.04.2006
Gatunek: sci-fi/akcja
Produkcja: USA

7164 konkurs SMS

Czerwony jak ogień, szybki A4Tech X-708 czeka, aż położysz na nim łapę!



Groźny zwierzak dla ciebie!

Aby zdobyć tego mocarza, wystarczy poprawnie odpowiedzieć na pytanie:

Ile przycisków posiada A4Tech X-708?

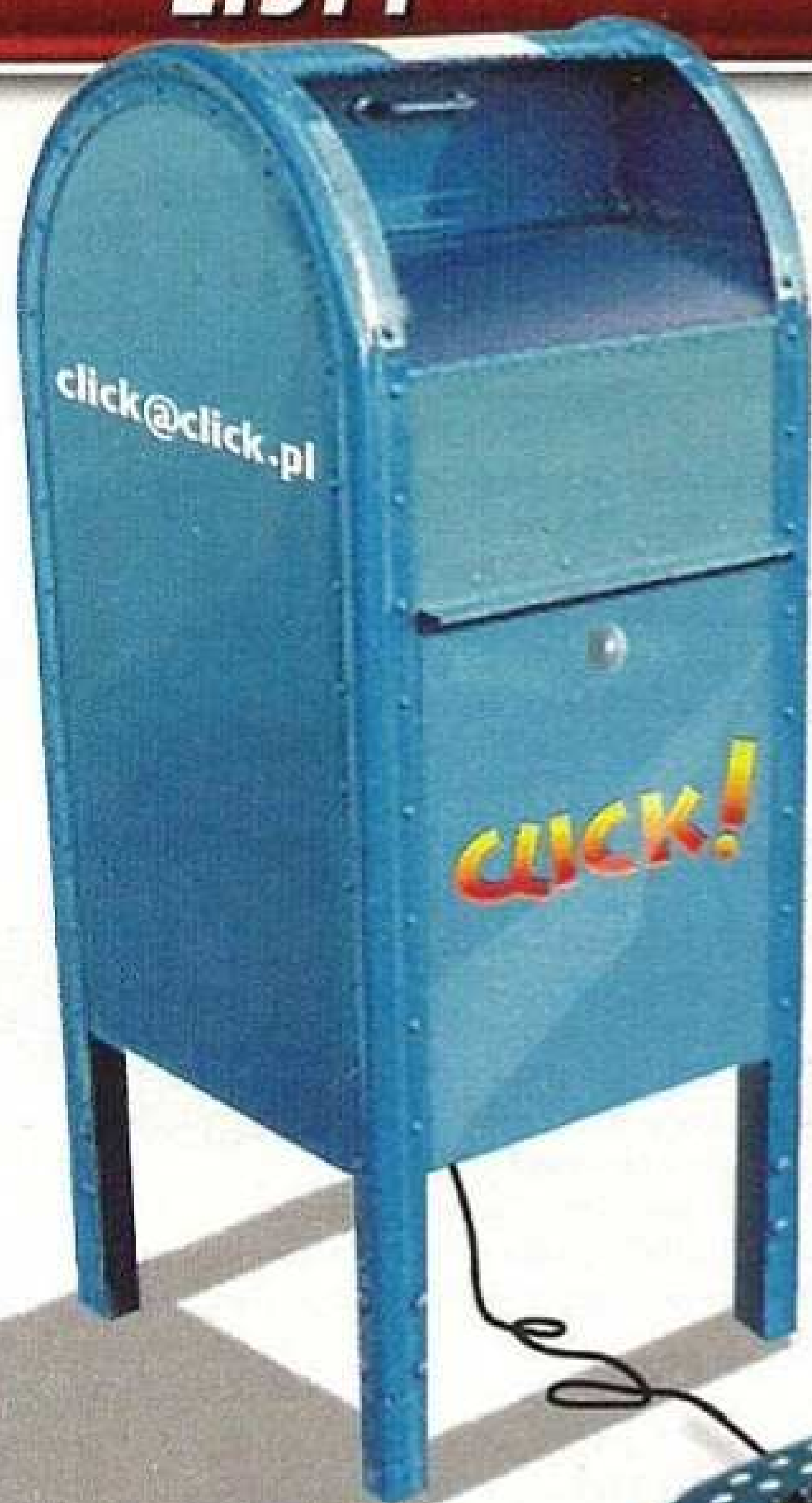
A. 6 + rolka
B. 1, ale za to DUŻY
C. 23 oraz taki maluśki guziczek

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MZ.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **10 kwietnia** 2006 r.

Fundatorem nagrody jest 

www.megabajt.com.pl



Dzisiejszy odcinek dedykuję tym wszystkim, którzy nadal nie wierzą, że Naczelny jest już zajęty. I jeszcze jedna smutna wiadomość. Królik-miniaturka-Naczelnego też ma już partnerkę życiową. Niestety.

Aha. Zamiast: „i tak tego nie wydrukujecie" kończcie słowami: „Pozdrawiam", „Nie pozdrawiam", „Żegnam ozięble", „Dobranoc" czy jak tam chcecie. Natomiast nie wklepujcie powyższego hasła. Takie podpuchy nie działają i nie będą działać.

Na koniec jeszcze jedna rzecz – tym razem puszczamy aż trzy różne komiksowe stripy (dwa tutaj, jeden na Ostatniej Stronie). Który podoba się wam najbardziej? Piszcie – ktoś może wygrać potomstwo królika-miniaturki i jakieś gry na dodatek.

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu „Najmłodszy w okolicy". Gratulujemy.



Jestem od niedawna najmłodszym graczem na PC w okolicy, mam dopiero 64 lata. Wiek nie jest istotny, bo co mi zostało, na stare lata zająłem się grami na komputer. No i zaczęły się kłopoty. Stary umysł już nie chce tak słuchać jak kiedyś i człowiek nie daje sobie rady z pewnymi grami. Internetu nie mam, a jak się zwrócę do młodych ludzi o pomoc to na pewno wiecie, jaką słyszę odpowiedź, czym powinienem zająć się na stare lata, nie wiecie? Różaniec, fajka i ciepły koc!!! Ale to nie dla mnie. (...)

Winfred M., Pszów

CLICK! Panie Winfredzie, niech Pan bierze przykład ze starszych kolegów! Swoją drogą, podejrzewam, że ¾ dzisiejszej młodzieży, kiedy już będzie w Pańskim wieku, wybierze wspomniany różaniec i koc. Oraz niewspomniane przez Pana ciepłe bambosze.

Proszę, oto fotka, z której jasno wynika, że nigdy nie jest za późno, żeby zająć się czymś nowym, hehe. Pozdrawiamy i życzymy 100 lat życia!

Fajny przedmiot

Cześć, czytam wasze czasopisemko od 2 latek. Mam do was bardzo poważną sprawkę. Moglibyście dodać czasem do waszej lektury jakiś fajny przedmiot z logiem CLICKA np: długopis albo opaskę na rękę. Takie cuda mogłyby kupować dużo osób. I jeszcze jedna sprawa: dajcie jakąś stronę co robić w trudnych momentach w grach które są zamieszczone na waszych cedeczkach. Pozdrawiam Herr Odyna i resztę redakcji.

Przemek z Czatkowic Górnych

CLICK! Czasopisemko! Grrr! Tyyy! Czytelniczuniu! Widziałem ostatnio w jakimś magazynie dla kobiet spinki do włosów, a w innym, dla gospodyń domowych, drewnianą łyżkę. Zastanawiam się, kiedy do Playboya będą dodawać dmuchaną lalę (albo przynajmniej pluszowego króliczka), a do Wędkarza Polskiego „taaaką rybę" (ewentualnie zestaw pozłacanych haczyków z poczwórnymi zadziorami).

Opaska na rękę z logiem Clicka... A może od razu dmuchane „motylki" na basen z hasłem: „Z Clickiem nie utoniesz"? Ooo! Właśnie wpadłem na jeszcze jeden genialny pomysł! Skarpetki z logiem! Koniecznie takie fikuśne, z palcami. Akurat zmieściłoby się po jednej literce z naszej nazwy na każdym paluchu. Ale – nie mówię „nie". Jakiś długopis do skręcania w odcinkach i inne gadżety... Pewnie i my się nie oprzemy nowej modzie.

●●●

Hamburger z majonezem

Droga redakcjo Clicka. Zdenerwowała mnie zapowiedź gry ÜberSoldier w takim stopniu jak majonez w hamburgerach. NIE CIERPIĘ HAMBURGERÓW Z MAJONEZEM!!! W minusach wpisaliście „mimo wszystko to wciąż dość typowy FPS". To gra FPS powinna opowiadać o klaunie na emeryturze, który z giwerą na wodę w nogach strzela do sfrustrowanych pracowników poczty, ponieważ oni szturmują sklepy z samochodzikami-zabawkami? A sami w recenzji Stubbs the Zombie napisaliście, że tworzenie nietypowych gier to duże wyzwanie, czy coś podobnego. To jak taka mała firma ma zaistnieć na rynku? Pomyślcie o tym.

Wierny anyfan hamburgerów z majonezem

CLICK! A spróbuj hamburgera z kisielem! Koniecznie morelowym! Dopiero poznasz siłę nienawiści!

Zwróć uwagę, że ÜberSoldier ZAPOWIADA SIĘ na dość typowy FPS. Recenzja gry może mieć inny wydźwięk, więc, mówiąc krótko, nie gorączkuj się. Zjedz hamburgera bez majonezu albo wypij melisę.

Inna rzecz, że setna kalka jakiegoś hitu gwarancji sukcesu raczej nie daje. Liczy się pomysł. Większość firm wyskoczyła przed szereg właśnie dlatego, że goście potrafili zrobić coś wyjątkowego. A że jest to wyzwanie? To wyzwanie zarówno dla małych, jak i dużych, różnica polega na tym, że ci mali, w razie ewentualnej porażki, znikają z rynku. Duży może więcej. Brutalna prawda.

PS Ciekawostka. Ostatnio byłem w Szpindlerowym Młynie, to niewielka miejscowość w Czechach, słynna z niezłych tras narciarskich. Podają tam pizzę (taką mrożoną) i suto okraszają ją... czerwoną kapustą. Szok.

●●●

Jak zwykle śmieszne... **Dzisiejsze czasy**





Boginie i Bogowie

Gra w Clicku była całkiem niezła, ale w numerze następnym moglibyście dać jakąś ekstra gierke (na meila możecie przysyłać wszystkie darmowe lub „prawie darmowe"). Wasze pismo kupuje od pradawnych czasów kiedy papier nie nadawał się do siedzenia ani do podcierania (przynajmniej nikt o tym nie pisał), a w numerach zamiast płyt były plakaty, naklejki. Wasze pismo jest wprost Boskie a wy to Boginie i Bogowie (komputerowi)

Ps. Nie zważajcie na błedy. Za cztery lata jak będzie wolna posada to skęcą przyjme.

Mróz

CLICK! Nie bardzo rozumiem, jak sobie wyobrażasz to „wysyłanie na maila". Chcesz, żebyśmy wysyłali ponad 100 tysięcy maili z grami?! Obawiam się, że po paru miesiącach takiej ekstrawagancji poszlibyśmy z torbami. Poczytaj sobie rachunki „tepsy", będziesz wiedział dlaczego. Mamy teraz mały dylemat, bo cała ekipa to faceci. Będziemy losować, kto zostanie boginią. I jeszcze jedna rzecz mnie gryzie. Czyli teraz papier już się nadaje?!

PS Wiesz co? To mnie skręca, jak widzę takie byki.

●●●

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Padawan

Czytam regularnie clicki, jestem Waszym fanem. Czy mogę zostać Twoim padawanem, Herr Odynie?

wiksac17

CLICK! No nie wiem. Może na początek zostań moim orangutanem.

Najlepiej Najki

Witam wszystkich sponsorów, redaktorów, recenzentów i innych tam.

Cały czas dajecie w Clicku jakieś lipne nagrody w konkursach esemesowych np. słuchawki (po co ?). Proponuje żebyście ufundowali w prezencie jakieś dresiki albo adidaski – najlepiej Najki. A na pocieszenie, może jakąś kosę lub chociaż bejsbol. Narka.

Kony_Ziom

CLICK! Pomysł jest z gatunku tych naprawdę odkrywczych. Już widzę oczami wyobraźni te konkursy z trudnymi pytaniami w rodzaju: ile nogawek ma dres Adidasa. No i oczywiście nagrody... czapeczki, podkoszulki, majtki, skarpetki. Wszystko oryginalne! Obawiam się tylko, że większość łysych kolesi bez szyi, dla których dresik jest częścią „stajlu", w życiu nie sięgnie po Clicka. Hm... wychodzi, Kony, że jesteś wyjątkiem...

●●●

Koniec uprzejmości

W pierwszych słowach mojego listu chciałbym od razu zaznaczyć, że macie niezłe czasopismo. No dobra skończmy z tą uprzejmością mam problem z grą, którą daliście do swojego czasopisma a konkretnie "Hitman: Codename" (...).

XXX899

CLICK! Wyjątkowo udane przejście ze wstępu do rozwinięcia. Zastanawiam się, jak wyglądałyby twoje listy miłosne, heh.

●●●

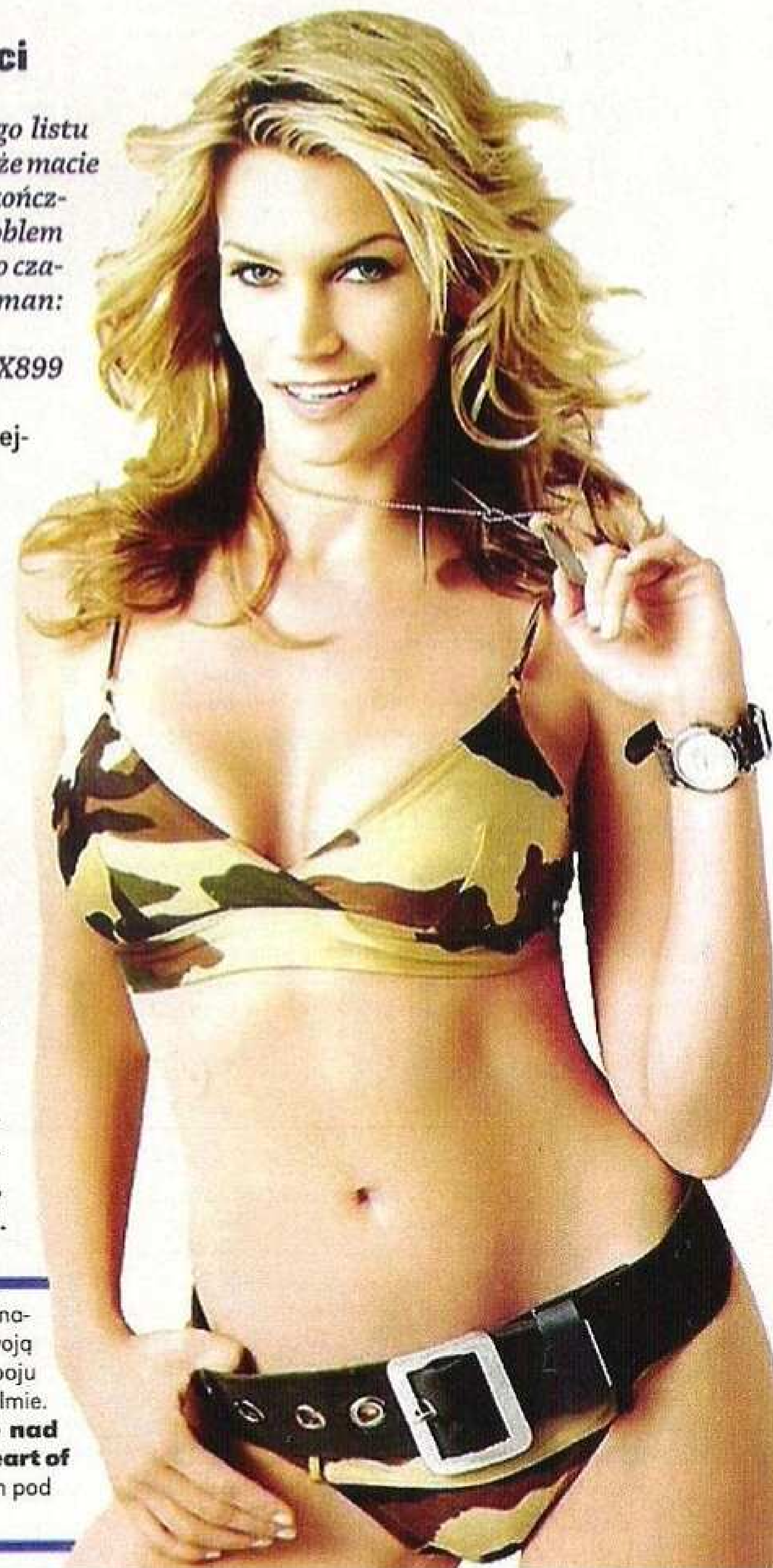
Konta clica?

Mam kilka pytań i prośbę:
1.Czemu w waszej gazecie nie ma koncika z kawałami?
2.Dodalibyście do clica grę „Zeus Pan Olimpu"
3. Czemu wasza gazeta jest taka mała?

Dariusz K.

CLICK! 1. Na konciku to możesz na przykład trzymać dewizy. A jeśli ci chodzi o kącik, to odpowiedź jest prosta. Nie słychać, abyście byli specjalnie napaleni na kawały w Clicku. Jak na razie twój głos jest jedynym w tej sprawie.
2. „clica"?! Brzmi jak jakiś krem do twarzy dla starszych pań lub nowy rodzaj stepera treningowego. Popraw się, Misiek, bo nie zdzierżę. „Zeus: Pan Olimpu" jest na orbicie naszych zainteresowań, więc kto wie...
3. Też chcielibyśmy, żeby pismo miało wielkość boiska do koszykówki. Można by wtedy czytać Clicka, chodząc między literami... A tak bez jaj, to nie wiem, o co chodzi ci z tym formatem. Tapetujesz mieszkanie, czy co?

●●●



Natasha Henstridge, którą doskonale znamy z horroru „Gatunek". Swoją drogą to właśnie od tego przeboju zaczęła się kariera Natashy w filmie. Henstridge **pracuje obecnie nad produkcją „Rick Hansen: Heart of a Dragon"**, która wejdzie do kin pod koniec roku.

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „co za miesiąc!" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (rozgorączkowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor redaktor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Chaynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Shadow of the Colossus

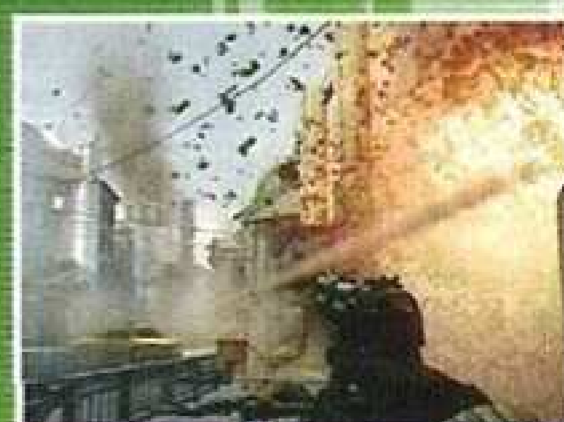
Po prostu N-I-E-S-A-M-O-W-I-T-A produkcja – PeCetowcy wiele tracą na tym, że gra ta ukazała się wyłącznie na PlayStation 2 i na pewno nie będzie innych jej edycji. Cała **gra składa się z 16 pojedynków z kolosami, największymi przeciwnikami w całej historii gier komputerowych** – główny bohater jest od nich co najmniej kilkadziesiąt razy mniejszy! By pokonać giganta, trzeba wymyślić wpierw, jak się na niego dostać, a potem na ciele bestii znaleźć czuły punkt, w który można wbić miecz. Gra zapiera dech w piersiach rozmachem, wygląda perfekcyjnie, dzięki sprytnym sztuczkom graficznym praktycznie nie ustępuje tytułom wydawanym ostatnio na PC. Już teraz wiadomo, że to będzie klasyk.





2 BLACK

Spełnienie marzeń wszystkich pirotechników – FPS, w którym wszystkie eksplozje są ogromne, każdy strzał brzmi ciężko jak śmierć, a akcja nie zwalnia tempa nawet na chwilę. **Najlepszy interaktywny film akcji** – niestety dostępny tylko na konsolach.



3 Urban Reign

Świetna, choć frustrująco trudna bijatyka firmowana przez Namco. Może jest trochę za bardzo „yo!" (większość przeciwników to kolorowi z opuszczonymi spodniami), ale system walki opracowany ma niemal bezbłędnie (jest on przy tym bardzo oryginalny), a graficznie niewiele ustępuje ostatniemu Tekkenowi.



4 Fight Night Round 3

Nowa odsłona najlepszej symulacji boksu. Co prawda nie ma w niej zbyt wielu nowości – najciekawsze to opcja wszczęcia rozróby na konferencji prasowej przed pojedynkiem oraz możliwość odtworzenia kilku najważniejszych walk w historii – ale nie zmienia to faktu, że **lepszego boksu po prostu jeszcze nie stworzono.**



5 SEGA Classics Collection

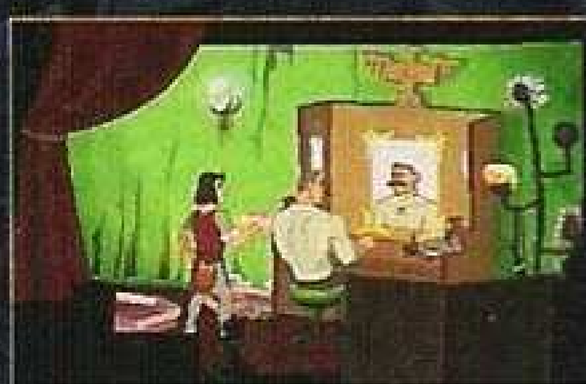
Kolekcja starych, klasycznych produkcji firmy SEGA – znanych u nas głównie z automatów, choć nie tylko. Takich wspominkowych zestawów wychodzi ostatnio wiele (m.in. firm Taito, Namco czy Midway), ale ten nie jest wcale gorszy od konkurentów. Co prawda liczba gier nie jest powalająca, ale **tytuły tu zawarte to prawdziwe legendy**: m.in. OutRun, Golden Axe, Virtua Racing czy Space Harrier.



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

www.adventuregamestudio.co.uk



Niezwykłe miejsce **dla fanów starych, klasycznych gier przygodowych** – znajdziesz tu można darmową aplikację o nazwie Adventure Game Studio, która pozwala na samodzielne tworzenie gier nawiązujących stylem do kultowych produkcji firm LucasArts czy Sierra On Line. A nawet kiedy nie masz twórczych ambicji, stronę tę możesz odwiedzić – poza samym programem AGS do ściągnięcia jest także kilkaset przygodówek stworzonych przez internautów, w tym wiele bardzo dobrych, dopracowanych produkcji. **Szczególnie polecamy 5 Days a Stranger i Apprentice.** Tu naprawdę WWWarto zajrzeć!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Albatross 18: Realms of Pangya

Coś takiego mogli wymyślić tylko Azjaci. Albatross 18: Realms of Pangya to **darmowy symulator gry w golfa**, pod względem grywalności nie ustępujący nawet mistrzowskiej grze Tiger Woods PGA Tour 06. **To, co go wyróżnia, to mangowy styl grafiki** – wszyscy zawodnicy mają wielkie oczy, można ich dowolnie przebierać, a kije noszą za graczami stworki żywcem przeniesione z serii Final Fantasy. Wyjątkowa, zwariowana produkcja!



Do ściągnięcia ze strony: http://www.albatross18.com/ [165 MB]

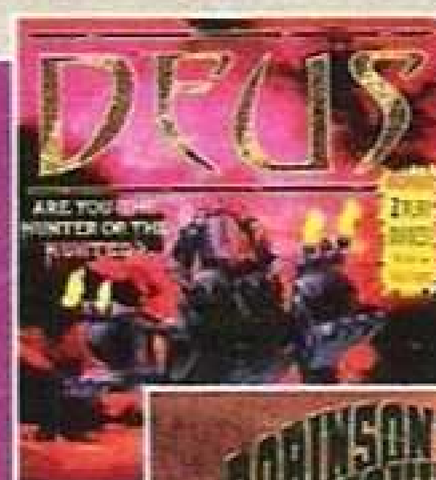
Jedyna gra...



The Sims 2: Własny Biznes

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



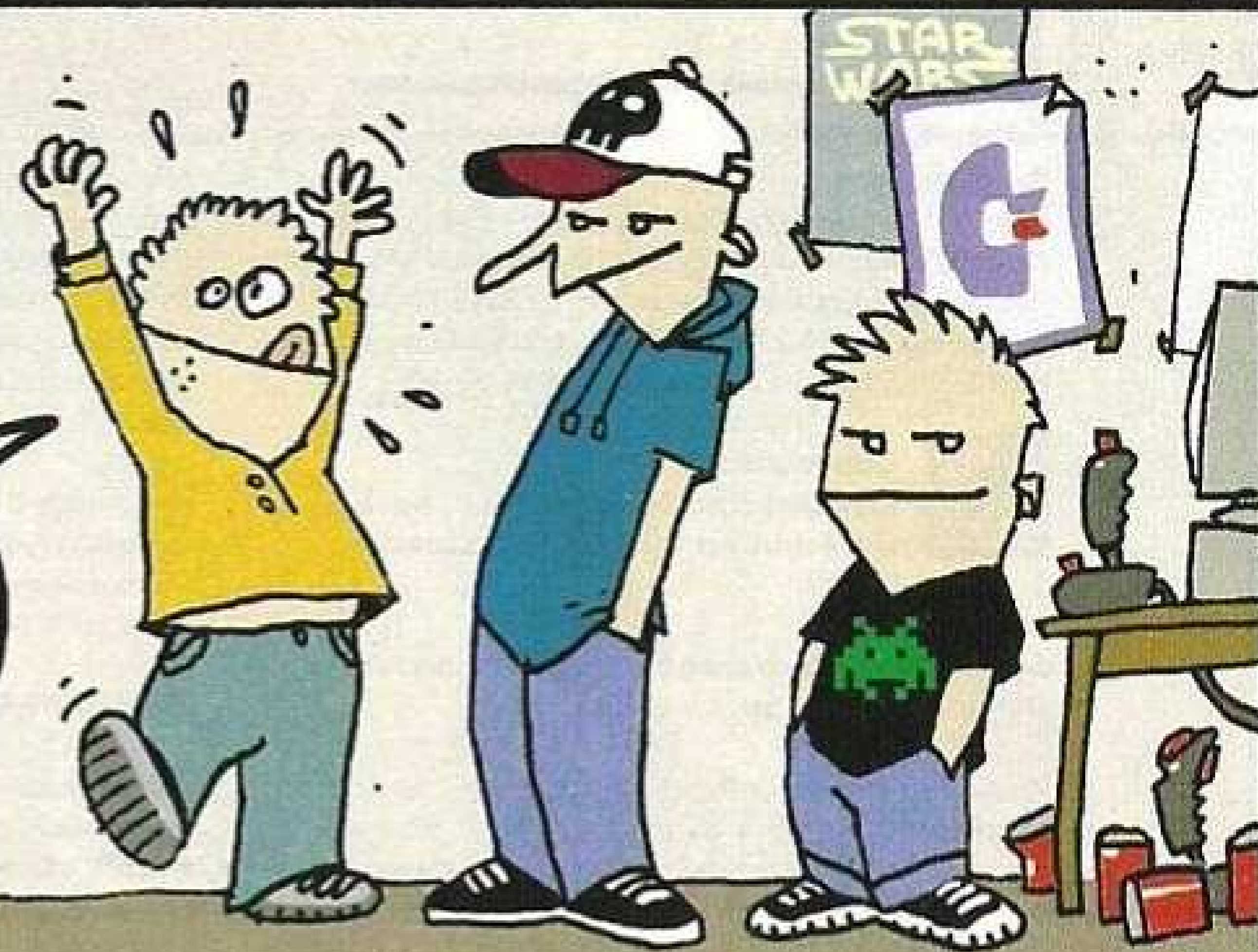


Robinson's Requiem/Deus

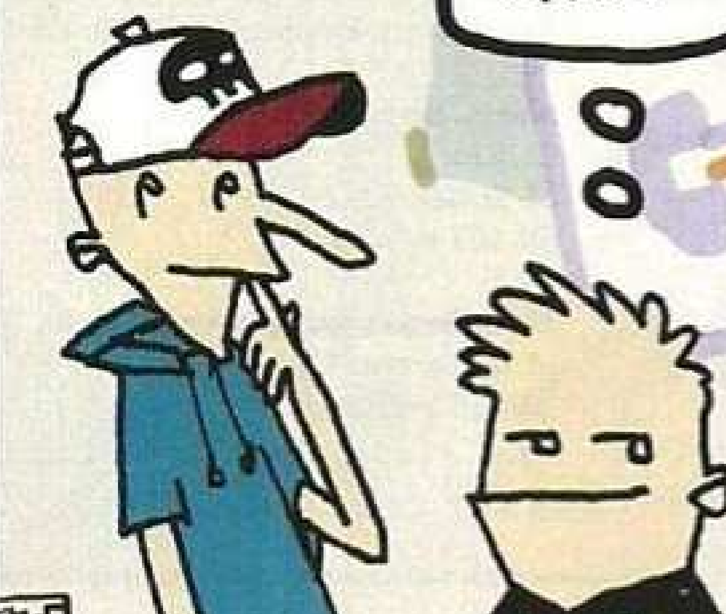
Dwie gry firmy Silmarils tworzące razem krótki cykl, którego głównym tematem jest... przetrwanie. Trafiasz zupełnie sam na obcą, nieprzyjazną planetę Alcibiade, a jedynym twoim celem jest ucieczka. **Gra uwzględnia ponad 100 parametrów opisujących postać** (np. temperaturę ciała, ciśnienie krwi), a na ich podstawie bardzo realistycznie symuluje reakcje organizmu. **Musisz zrobić wszystko, by przeżyć, nawet jeśli czasem wiąże się to z... amputacją kończyn** (i to można było w grze zrobić). To prawdziwie interaktywna, futurystyczna wersja „Cast Away – Poza światem". Przy możliwościach dzisiejszych komputerów gra na pewno zyskałaby na realizmie.



OLD SKULL I HARDKOR



Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006





Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

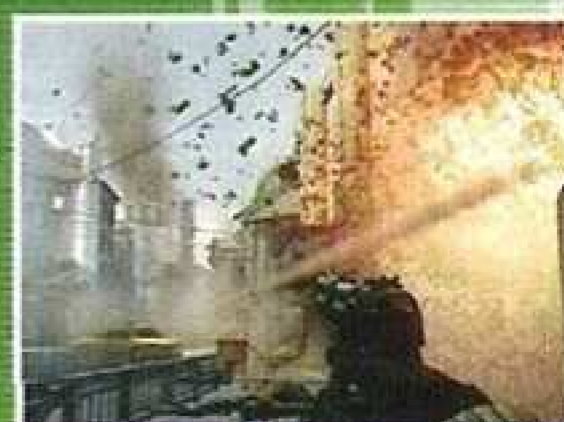
1 Shadow of the Colossus





Po prostu N-I-E-S-A-M-O-W-I-T-A produkcja – PeCetowcy wiele tracą na tym, że gra ta ukazała się wyłącznie na PlayStation 2 i na pewno nie będzie innych jej edycji. Cała **gra składa się z 16 pojedynków z kolosami, największymi przeciwnikami w całej historii gier komputerowych** – główny bohater jest od nich co najmniej kilkadziesiąt razy mniejszy! By pokonać giganta, trzeba wymyślić wpierw, jak się na niego dostać, a potem na ciele bestii znaleźć czuły punkt, w który można wbić miecz. Gra zapiera dech w piersiach rozmachem, wygląda perfekcyjnie, dzięki sprytnym sztuczkom graficznym praktycznie nie ustępuje tytułom wydawanym ostatnio na PC. Już teraz wiadomo, że to będzie klasyk.

2 BLACK



Spełnienie marzeń wszystkich pirotechników – FPS, w którym wszystkie eksplozje są ogromne, każdy strzał brzmi ciężko jak śmierć, a akcja nie zwalnia tempa nawet na chwilę. **Najlepszy interaktywny film akcji** – niestety dostępny tylko na konsolach.

3 Urban Reign



Świetna, choć frustrująco trudna bijatyka firmowana przez Namco. Może jest trochę za bardzo „yo!" (większość przeciwników to kolorowi z opuszczonymi spodniami), ale system walki opracowany ma niemal bezbłędnie (jest on przy tym bardzo oryginalny), a graficznie niewiele ustępuje ostatniemu Tekkenowi.

4 Fight Night Round 3



Nowa odsłona najlepszej symulacji boksu. Co prawda nie ma w niej zbyt wielu nowości – najciekawsze to opcja wszczęcia rozróby na konferencji prasowej przed pojedynkiem oraz możliwość odtworzenia kilku najważniejszych walk w historii – ale nie zmienia to faktu, że **lepszego boksu po prostu jeszcze nie stworzono.**

5 SEGA Classics Collection

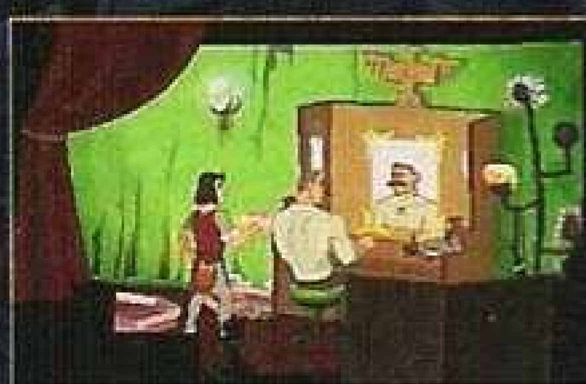


Kolekcja starych, klasycznych produkcji firmy SEGA – znanych u nas głównie z automatów, choć nie tylko. Takich wspominkowych zestawów wychodzi ostatnio wiele (m.in. firm Taito, Namco czy Midway), ale ten nie jest wcale gorszy od konkurentów. Co prawda liczba gier nie jest powalająca, ale **tytuły tu zawarte to prawdziwe legendy:** m.in. OutRun, Golden Axe, Virtua Racing czy Space Harrier.

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

www.adventuregamestudio.co.uk



Niezwykłe miejsce **dla fanów starych, klasycznych gier przygodowych** – znajdziesz tu można darmową aplikację o nazwie Adventure Game Studio, która pozwala na samodzielne tworzenie gier nawiązujących stylem do kultowych produkcji firm LucasArts czy Sierra On Line. A nawet kiedy nie masz twórczych ambicji, stronę tę możesz odwiedzić – poza samym programem AGS do ściągnięcia jest także kilkaset przygodówek stworzonych przez internautów, w tym wiele bardzo dobrych, dopracowanych produkcji. **Szczególnie polecamy 5 Days a Stranger i Apprentice.** Tu naprowdę WWWarto zajrzeć!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Albatross 18: Realms of Pangya

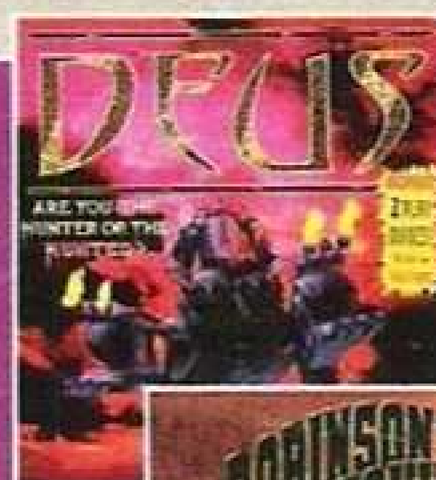
Coś takiego mogli wymyślić tylko Azjaci. Albatross 18: Realms of Pangya to **darmowy symulator gry w golfa**, pod względem grywalności nie ustępujący nawet mistrzowskiej grze Tiger Woods PGA Tour 06. **To, co go wyróżnia, to mangowy styl grafiki** – wszyscy zawodnicy mają wielkie oczy, można ich dowolnie przebierać, a kije noszą za graczami stworki żywcem przeniesione z serii Final Fantasy. Wyjątkowa, zwariowana produkcja!



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.albatross18.com/ [165 MB]

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.





Robinson's Requiem/Deus

Dwie gry firmy Silmarils tworzące razem krótki cykl, którego głównym tematem jest... przetrwanie. Trafiasz zupełnie sam na obcą, nieprzyjazną planetę Alcibiade, a jedynym twoim celem jest ucieczka. **Gra uwzględnia ponad 100 parametrów opisujących postać** (np. temperaturę ciała, ciśnienie krwi), a na ich podstawie bardzo realistycznie symuluje reakcje organizmu. **Musisz zrobić wszystko, by przeżyć, nawet jeśli czasem wiąże się to z... amputacją kończyn** (i to można było w grze zrobić). To prawdziwie interaktywna, futurystyczna wersja „Cast Away – Poza światem". Przy możliwościach dzisiejszych komputerów gra na pewno zyskałaby na realizmie.

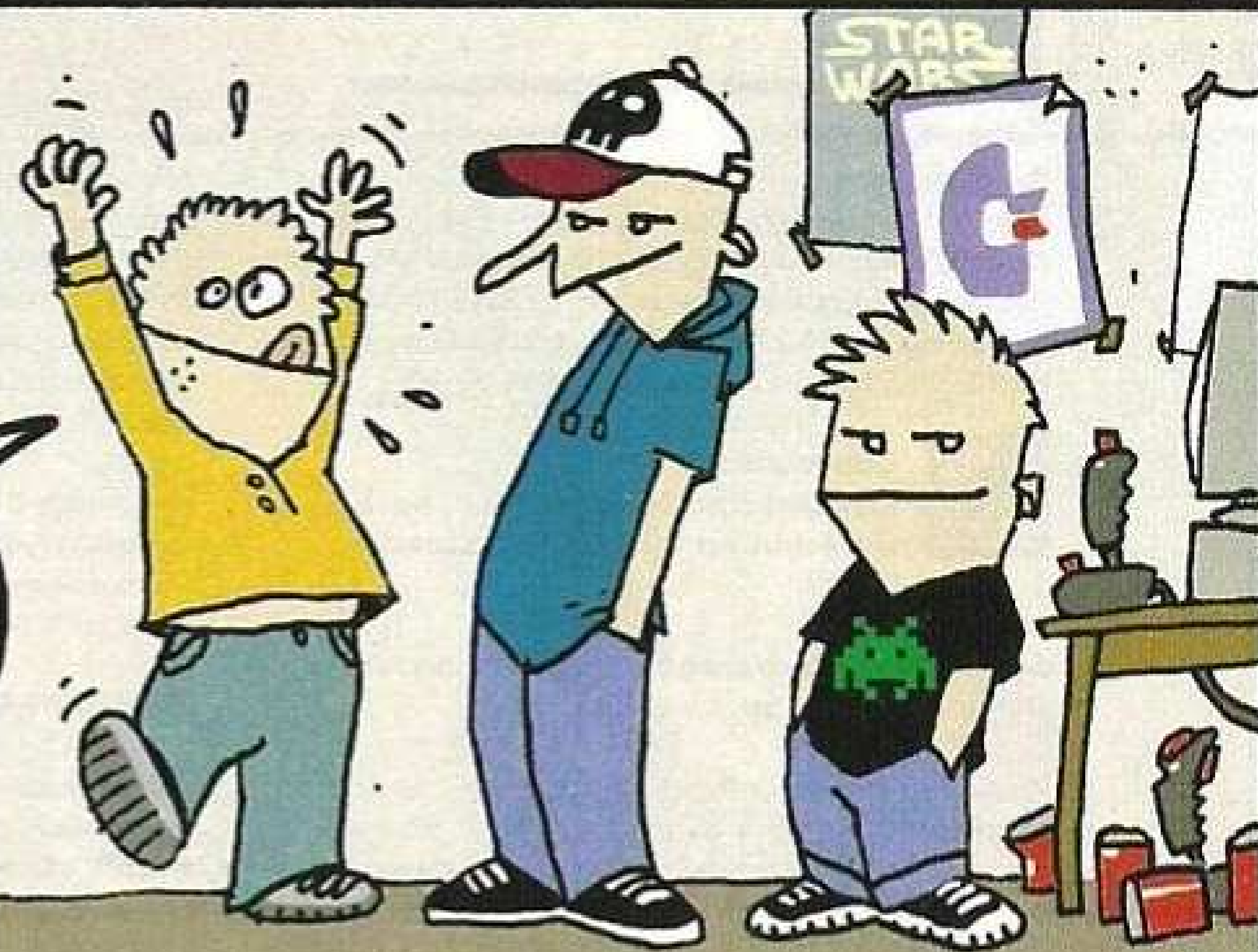


Jedyna gra...



The Sims 2: Własny Biznes

OLD SKULL I HARDKOR



Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006

